

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет»
Институт искусств и дизайна

Л. А. Молчанова

Мифопластика проектного творчества: человек – костюм - среда

Учебное пособие



Ижевск
2019

УДК 687.1.016 (075.8)
ББК 37.24я73
М 761

Рекомендовано к изданию Учебно-методическим советом УдГУ

Рецензент: кандидат исторических наук, доцент Е.О. Плеханова

Молчанова Л. А.

М 761 Мифопластика проектного творчества: человек-костюм-среда:
Учебное пособие. - Ижевск: Издательский центр «Удмуртский
университет», 2019. 62с. ил.

ISBN 978-5-4-4312-0711-2

Актуальность настоящего издания обусловлена необходимостью внедрения новых методов проектного творчества в учебный процесс. Таким методом является мифопластика. Мифопластика рассматривается как раздел «Костюмографики» – это особый метод проектной деятельности, основанный на стимуляции глубинных пластов человеческой психики: мифа, архетипа и символа. Материал предлагаемого учебного пособия структурирован по главам, каждая из которых содержит краткую теоретическую часть. Практические задания сосредоточены в конце издания и включают в себя: цель, содержание работы, форму подачи, используемые графические материалы и методические рекомендации.

Пособие предназначено для профессиональной подготовки бакалавров по направлению 54.03.03 «Искусство костюма и текстиля».

УДК 687.1.016 (075.8)
ББК 37.24я73

ISBN 978-5-4-4312-0711-2

© Л.А.Молчанова, 2019
© ФГБОУ ВО «Удмуртский
государственный университет», 2019

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие.....	4
Глава 1. Проектная мифопластика Л.Б.Переверзева.....	6
Глава 2. Актуальность мифологического мышления: неоархаика современности.....	13
Глава 3. Мифопластика в историческом контексте: от инстинкта к традиции.....	14
3.1. Доисторический опыт человечества – основа архетипических сюжетов.....	14
3.2. Телесная мифопластика первобытности.....	17
3.3. Символ и архетип в мифопластике народного костюма.....	20
Глава 4. Мифопластика в современной культуре.....	28
4.1. Мифопластика в проектном творчестве и дизайн-образовании.....	28
4.2. Мифопластика в стиле этно.....	31
4.3. Телесная мифопластика в архаических культурах современности.....	38
4.4. Телесная мифопластика постмодерна.....	40
Глава 5. Проектная мифопластика в эскизной графике костюма.....	47
Практические задания.....	48
Вопросы для проверки знаний.....	59
Литература.....	60

ПРЕДИСЛОВИЕ

Актуальность настоящего издания обусловлена необходимостью внедрения новых методов проектного творчества в учебный процесс. Таким методом является мифопластика. Мифопластика – это особый метод проектной деятельности, основанный на стимуляции глубинных пластов человеческой психики: мифа, архетипа и символа.

Новый тип мировосприятия, характерный для нашего времени, требует выработки нового языка во всех видах человеческой деятельности и, особенно в обустройстве человеком своей предметной среды. Экологичная, природосообразная адаптация архаического человека к среде обитания становится актуальной сегодня. Эта «встроенность» человеческого существа в космическое мироздание свойственна мифологическому мышлению. В основе современного средового проектирования лежит именно такой тип сознания. Современное проектирование предполагает полную эмоциональную включенность человека в окружающее пространство, переживание им окружающей среды как естественного продолжения себя.

Вещный мир актуального дизайна становится сообразным человеку, теплым, близким ему. Продвинутые дизайнерские корпорации провозглашают лозунг: «от технологии к любви». Актуальность мифологического мировосприятия и мифопластики, как метода проектного творчества, можно объяснить усталостью от бездушной механизации массового производства, безликости вещей, отчужденности предметного мира от конкретного человека. Сегодня актуально обращение к эмоциональной сфере человека, метафорическая образность во всех областях дизайна. Мифопластика позиционируется как раздел дисциплины «Костюмографика». Ему отведено определенное количество часов.

Как «работает» проектная мифопластика в эскизной графике костюма?

- путем погружения в национальную культуру, где каждая рукотворная вещь сакральна, оживляются её архетипы и глубинные символы;
- поиск костюмной формы ведется на основе трех архетипических форм круга, квадрата и треугольника;
- путем изучения менталитета и мифологии того или иного этноса складывается представление о национальном психологическом архетипе, на основе которого создается костюмографическое произведение
- графическое проектирование ведется на основе биоформ (органопроекция)
- проектирование на основе метафоры
- на основе цветовой триады древних

Материал предлагаемого учебного пособия структурирован по главам, каждая из которых содержит краткую теоретическую часть. Практические задания сосредоточены в конце издания и включают в себя: цель, содержание работы, форму подачи, используемые графические материалы и методические рекомендации. Расположение визуально-иллюстративного материала находится на цветной вкладке. Темы изложены в логической последовательности. В начале, исследуется сам феномен мифопластики, история его возникновения и актуальность для сегодняшней проектной деятельности. Затем мифопластика рассматривается в историческом контексте, поскольку доисторический опыт человечества – основа архетипических сюжетов. Следующая глава посвящена мифопластике народного костюма. Мифопластика в современной культуре рассматривается в нескольких аспектах: в проектном творчестве и дизайн-образовании, в этническом стиле: в интерьере и моде, в архаических культурах современности и в эстетике постмодерна.

Последняя глава: «Проектная мифопластика в эскизной графике костюма» содержит краткую теоретическую часть и перечень практических заданий.

Пособие направлено на формирование следующих профессиональных компетенций:

- Владение базовыми знаниями по профессии (ПК-8);
- Способность к творческому самовыражению при создании оригинальных и уникальных изделий (ПК-11);
- Способность понимать современные проблемы научно-технического развития отрасли (ПК-20);
- Готовность выполнять эскизы и проекты с использованием различных графических средств и приемов и реализовывать их на практике (ПК-22).

Пособие предназначено для использования в учебном процессе профессиональной подготовки бакалавров по направлению 54.03.03. «Искусство костюма и текстиля».

Материалы пособия помогут в выполнении практических работ, курсовых и дипломных проектов, а также при подготовке докладов и рефератов.

Глава 1. Проектная мифопластика Л. Б. Переверзева

Автором идеи мифопластики в теории дизайна является Леонид Борисович Переверзев. Это понятие он ввёл в 80-х годах прошлого века. Для Л. Б. Переверзева мифопластика – это особый проектный метод формотворчества на основе мифа, архетипа и символа. В своих работах он рассматривал дом, жилище человека как образ мира и пытался связать экзотические приёмы мифопластики древних с проблематикой современного дизайна предметной среды. В деятельности архаических коллективов и современных традиционных сообществ по созданию своей пространственной среды он видел главное достоинство и одновременно актуальность для сегодняшнего дня, а именно – природосообразность, внутреннюю ориентированность на ресурсосбережение, на возобновляемость используемых человеком природных ресурсов. Обращение к традиционным ценностям, демонстрируемое наиболее чуткими и дальновидными дизайнерами Запада и Японии, он считал предвестником нового типа мышления, которое характеризуется переходом от «бездушной материи» к «сердечности», от «жесткого» к «мягкому», от систем «человек-машина» к «дружелюбному» интерфейсу, к индивидуальным заказам вещей на основе достижений высокой технологии. [22 с.275] По прошествии почти сорока лет, взгляды Л. Б. Переверзева удивительным образом перекликаются с позицией самых востребованных дизайнеров современности. Например, Филип Старк, работая в корпорации Thomson, во главу угла работы компании поставил заботу о человеке. Он не использует слово «потребитель». Вместо него на всех встречах компании используются слова «мой друг», «моя жена», «моя дочь», «моя мать». Это подкрепляется лозунгом Thomson: «от технологии к любви», который позволяет поместить в центр внимания человека. Теперь технология становится не завершением проекта, а лишь средством, конечной же целью проектирования оказывается человек, а фундаментальным критерием дизайна – любовь. [23 с.113] По мнению Ф. Старка, надо отказаться от «мышления в общем» и проектирования для безликой аудитории вне реальной экологии и жизни. Даже рафинированная красота дизайнерского продукта уже не главное, необходимо создавать вещи долгосрочные, обращенные к человеку. Словом, постмодернистский продукт должен быть приватным, сподручным, близким человеку, он должен говорить с ним, вызывая теплоту и дружелюбие.

Л. Б. Переверзев считает мифопластику на редкость перспективным и эвристически мощным подходом к проектированию, извлекаемым из культурных и органических архетипов. Мифологическая символика по преимуществу телесна, но её художественное и рационально-рефлексирующее осознание лежит в основе искусства, философии и науки...

Естественно-органические праобразы дают творческие импульсы, как инженеру, так и поэту. Доказывая актуальность своего творческого метода, Л. Б. Переверзев пишет, что мифопластика сегодня – это не архаичный

пережиток или регресс к первобытности, но естественная и здоровая защитно-компенсирующая реакция культуры против насильственно-односторонней механизации, недостаточной гибкости, малой «чувствительности» и «отзывчивости» стандартизированного предметного окружения. Его теория органопроекции, представляющая человеческое тело как первообраз или архетип (органический архетип), является символической манифестацией всего живого в любых продуктах и процессах человеческого творчества, будь то техника, искусство или наука.

Антропопроекция в мифопластике Л.Б.Переверзева - это «встроенность» человеческого существа в космизированную и освященную среду обитания или в «мироздание». Такая соотнесенность микрокосма с макрокосмом, еще не-выделенность человека, его слитность с природным окружением свойственна мифологическому мышлению. И сегодня, в первой четверти XXI века, в средовом проектировании такое мировосприятие культивируется. «Эмоционально включенный в среду человек, полностью адаптированный к этой среде, переживает её как естественное продолжение себя. Полнейшая «растворенность» его в среде распространяется на все аспекты восприятия, то есть в основе «средового» восприятия лежит мифологический тип сознания, до сегодняшнего дня сохраняющий свою актуальность». [26 с.114]

Согласно Л. Б. Переверзеву, дизайнер должен культивировать в себе, наряду со способностью и умением объективно-научного анализа и синтеза, столь же необходимую ему способность и умение мифологизирующего восприятия окружающей предметности и мифопластического её преобразования в рамках проектного процесса. [21с.97 -115]

Л. Б. Переверзев пытается наметить этапы проектного процесса в рамках мифопластики. Первое, что необходимо – это диагностировать культурно-органический дефицит архетипов. Следующий этап – начать поиск культурных и органических архетипов-первообразов, могущих стать источником ценных инноваций. И, наконец, символическое предъявление этих архетипов, «проектно конфигурированных в определенные композиции...». И, как пишет Л. Б. Переверзев, на всех трех этапах проектного процесса образно-творческая стихия мифа призвана играть ведущую роль. Телесно-органические (естественные) и культурные (мифологические) архетипы призваны стать не только непосредственно чувственным побудителем творческой деятельности, но и основой, структурной решеткой или матрицей всего дизайнерского процесса.

Неотложной задачей своей методики Л. Б. Переверзев считает исследование и разработку путей, приёмов и средств, позволяющих дизайнеру развивать в себе способность к проектно-мифологическому мышлению при одновременной способности критической рефлексии и объективно-научной оценке плодов своей мифопластики.

Итак, мифопластика – это способ дизайнерского видения и проектной деятельности на основе архетипа, символа и мифа.

Определим ключевые понятия мифопластики.

ПРОЕКТ, ПРОЕКТНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Проект – разработанный план чего-либо (здания, сооружения, моста); предварительный текст какого-либо документа; план, замысел.

Художественное проектирование – это создание и разработка концепции несуществующего объекта с заданными свойствами.

ДИЗАЙН

Термин «дизайн» происходит от английского слова design, которое имеет ряд значений: цель, намерение; проект, план, чертеж, конструкция, расчет; рисунок, эскиз, узор; композиция; замысел.

Дизайн – проектная художественно-техническая деятельность по разработке промышленных изделий с высокими потребительскими свойствами и эстетическими качествами, по формированию гармоничной предметной среды, жилой, производственной и социально-культурной сфер. [11с.3]

Дизайн – органичное новое соединение существующих материальных объектов и жизненных ситуаций на основе метода компоновки при необходимом использовании данных науки с целью придания результатам этого соединения эстетических качеств и оптимизации их взаимодействия с человеком и обществом. Это определяет наличие присущих дизайну социальных последствий, проявляющихся в содействии общественному прогрессу и формированию личности. Термином «дизайн» может определяться как собственно замысел (проект), процесс его реализации и полученный результат. [15 с.13]

ТВОРЧЕСТВО

Создание инновативных, высоко оригинальных и талантливых произведений, несущих явный отпечаток авторского стиля. И на понятийном и на проблемном уровне творчество занимает важное место в культурном контексте всех эпох. Отождествляясь с термином инновация, оно трактуется и оценивается как процесс порождения все новых и новых артефактов и текстов культуры, а также как специфический вид созидательно-преобразовательной деятельности. [10 с.666]

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ

В самом широком, общефилософском плане образ – субъективная копия

объективной реальности. Художественный образ – это феномен искусства, т.е. образ, специально создаваемый художником в процессе творческой деятельности. В целом под художественным образом понимается органическая духовно-эстетическая целостность, выражающая некую реальность в модусе большего или меньшего изоморфизма (подобия формы) и реализующаяся во всей своей полноте только в процессе восприятия конкретного произведения искусства конкретным реципиентом. [10с.727]

ПРОЕКТНЫЙ ОБРАЗ

Образ в дизайне не полностью идентичен образу в искусстве. Проектный образ соотносится с культурой потребления и не реализуется вне её пространства. Различие между художественным и проектным образом в том, что потребитель воплощенного проектного образа входит с ним в практическое взаимодействие. Мерило качества проектного образа – иной природы, чем художественного. Мерило его – потребитель и его готовность пользоваться воплотившей этот образ вещью или системой вещей.

КОСТЮМ

Под словом «костюм» следует понимать определенную образно-художественную систему частей одежды и манеру их ношения, вытекающую из устоявшихся принципов, характеризующих социальную группу людей или индивидуальный образ человека, отражающую определенные технические, научные и культурные достижения на том или ином историческом этапе. [12 с.11]

АРХЕТИП

Термин «архетип» (от греч. «первообраз») ввёл швейцарский психоаналитик и исследователь мифов К. Г. Юнг. У Юнга понятие архетип означало первичные схемы образов воспроизводимые бессознательно и априорно формирующие активность воображения, а потому выявляющиеся в мифах и верованиях, в произведениях литературы и искусства, в снах и бредовых фантазиях. Эти ментальные формы не связаны с жизненным опытом отдельного индивида, они следуют из первобытности, врождённых и унаследованных источников человеческого разума. «Безмерно древнее психическое начало образует основу нашего разума точно так же, как строение нашего тела восходит к общей анатомической структуре млекопитающих. Архетип является «тенденцией к образованию мотива – представлений, которые могут значительно колебаться в деталях, не теряя при этом своей базовой схемы». [40 с.56-59] Процесс мифотворчества поэтому есть не что иное как трансформация архетипов в образы. При всей своей формальности, бессодержательности, крайней обобщённости архетипы проявляясь, имеют свойство «...сопровождаться необычайно оживлёнными эмоциями, они способны впечатлять, внушать, увлекать, поскольку восходят к универсально постоянным началам в человеческой природе». [40 с.56-59] Отсюда роль архетипов для художественного творчества. Тайна воздействия искусства, по Юнгу, состоит в особой способности художника почувствовать архетипические формы и реализовать их в своих произведениях.

Концепция архетипов ориентирует исследование мифов на отыскание в этническом и типологическом многообразии мифологических сюжетов и мотивов инвариантного архетипического ядра, метафорически выраженного этими сюжетами и мотивами (мифологемами), но никогда не могущего быть исчерпанным ни поэтическим описанием, ни научным объяснением. Тем не менее, Юнг пытается наметить систематику архетипов, выделяя такие как «тень» (бессознательная дочеловеческая часть психики), «анима-анимус»

(бессознательное начало противоположного пола в человеке, выражаемое образами двуполых существ первобытных мифов, в китайских категориях инь и ян), «мудрый старик (старуха)», выявляемый в таких образах как мудрый волшебник, шаман, ведьма-ведунья. Архетипическое истолкование мифологемы матери в её различных вариантах (богиня и ведьма, норны и мойры, Деметра, Кибела, Богородица и т.п.) ведёт к выявлению архетипа высшего женского существа, воплощающего психологическое ощущение смены поколений, преодоления власти времени, бессмертия.

МИФ, МИФОЛОГИЯ

Миф – эмоционально-образная, метафорическая модель мира, поэтическая интерпретация сил природы и человеческого разума, выражение ценностей и стремлений архаической культуры.

Мифология – культурная матрица, которая на заре истории человеческого общества послужила основой для возникновения в дальнейшем всех основных видов человеческой деятельности. Мифология фиксирует отношения коллектива с внешним миром и регулирует поведение индивидов в коллективе. Мифология – первоначальная форма социальной памяти. В ней в поэтической, эмоционально-чувственной форме записана вся предистория человечества.

МИФОЛОГИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ (СОЗНАНИЕ)

Архаическое сознание изначально коллективное. Первобытный человек в принципе не имел возможности существовать вне коллектива, выделять себя из коллектива реально, а потому не располагал такой возможностью и в сознании. Эта реальность породила первоначальную форму познания действительности – мифологию. Сознание первобытного человека, синкретично, оно не проводит четкого различия между человеком и природой, т.е. является мифологическим. Такое мифопоэтическое мировоззрение исходит из тождества мира и человека (макрокосма и микрокосма). Космос является высшей ценностью, он сакрализован.

Мифологическое сознание мыслит архетипическими образами, а это одновременно есть мышление смыслами. Эпоха, создавшая мифы, мыслила по-детски, т.е. фантастически. Архаическая ментальность не изобретает мифы, она их переживает.

СИМВОЛ

В переводе с древнегреческого символ означает «соединять», «сливать», «связывать». Символ, по И.Канту, чувственный способ представления идей разума, состоящий в косвенном (по аналогии) их изображении, в котором в органической целостности сливаются общее и особенное, целое и часть. Способ постижения символа – это способ интуитивного пути постижения прообраза или идеи, которая неисчерпаема в своей неизреченности и полноте. В своих высших проявлениях символическая форма сливается с образностью, в низших – со знаковостью. Символ – это всегда определенное проявление образа, а точнее предельно

концентрированный образ, основная функция которого не просто замещения или представления некоторых предметов, а выражение их сущности, идеи.

К высшим формам относятся религиозные и философские символы, а также символы искусства.

Итак, символ – это специфическая целостность, концентрированно выражающая определенный социально-культурный смысл. Символ – это образное представление идеи, с одной стороны, обладающее внутренней определенностью, а с другой – потенциальной бесконечностью смысловых перспектив, никогда не исчерпывающихся той или иной фиксированной интерпретацией. Сущность символа – единство противоположностей: изменчивости и постоянства, формы и содержания, тождественного и различного, единичного и всеобщего, подвижности и покоя, конкретного и абстрактного, конечного и бесконечного.

К. Г. Юнг различает «естественные» и «культурные» символы. Естественные символы вариативны в силу своей большей архаичности, они архетипичны, амбивалентны, наполнены психической энергией. Культурные символы более конвенциональны, они прошли через множество преобразований, через более или менее сознательное развитие и стали коллективными образами, принятыми в цивилизованных обществах.

МЕТАФОРА

В переводе с греческого *metaphora* – перенос, перенесение свойств одного предмета или явления на другой по принципу сходства или по контрасту.

Суть метафоры состоит в понимании и выражении одной вещи посредством другой. Метафора подавляет некоторые детали и подчеркивает другие и, таким образом, организует наше представление о предмете. Мы «видим» один предмет через другой. Метафора не только сортирует, она фильтрует и преобразовывает, она выпячивает те аспекты, которые важны. Единицей метафорического высказывания является некоторая система ассоциаций.

Установки постмодерна на игровое употребление слова и его образное восприятие, на актуализацию семантики художественного объекта, на выявление поэтичности мышления и образно-художественных основ любой дискурсивной практики делают актуальным использование метафоры в любой творческой деятельности.

ПОСТМОДЕРН, ПОСТМОДЕРНИЗМ

(англ. *postmodern*) – сложное, многоаспектное направление мировосприятия и мироотражения, проявляющее себя в философии, искусстве, гуманитарных и социальных науках. Постмодерн – новое мировоззрение, сформировавшееся в ходе культурной бифуркации 1960-1970-х гг. XX века.

Пафос постмодерна в том, что история движется гораздо быстрее, чем меняется культура, и ей пора перемениться и адаптироваться к новым историческим условиям. Если в прошлом культура была преимущественно

механизмом социальной регуляции, то ныне начинают преобладать её креативные (творческие) функции. Из механизма управления индивидом культура должна стать средством его социальной самореализации.

Постмодернизм как новый этап художественно-эстетической культуры постулирует тотальный плюрализм подходов ко всем явлениям социальной жизни. Постмодернизм – это предельно ироническая ревизия всего, что накоплено человечеством до сего времени, это ощущение и осознание бытия, культуры, мышления как игры, то есть чисто эстетический подход ко всему. Если модернизм стремился к новому и это была предельно серьезная и ответственная деятельность, то постмодернизму все эти интенции, амбиции и устремления чужды. Это умудренный опытом столетней эпатажно-инновационной борьбы «старец» от культуры, который знает всё и вся в планетарном масштабе и понимает бессмысленность каких-либо серьезных усилий, бессмысленность всякой веры и ценит только одно – наслаждение от игры во всех сферах бытия и сознания. [10 с. 528] Постмодернизм отказывается ото всех традиционных философско-эстетических категорий и заменяет их как бы новыми (во всяком случае, по номинации): деконструкция, симулякр, иронизм, фрагментарность, ризома, телесность, парадоксальность, полисемия, принципиальный маргинализм и т.п., - формируя на их основе некое новое смысловое поле или игровое пространство. Это ведет к глобальному расшатыванию прежних ценностей в бессистемной системе иронически-игровых отношений, событий, жестов, ходов; к утверждению всеразрушающего релятивизма при постоянной тихой ностальгии по разрушаемому миру; к сознательному созданию бесчисленного поля симулякров – будто - философских, будто-научных текстов, будто-политических трактатов, будто-художественных произведений. И это бережное, почти ритуальное перенесение обломков сознательно и планомерно разрушаемого храма Культуры и сборка их в новом смысловом поле доставляет реципиенту переходной эпохи, включенному в конвенциональное сообщество постмодернистов, эстетическое наслаждение. Процесс этот многими представителями постмодернизма осуществляется бессознательно, под влиянием общей энергетической атмосферы эпохи пост - культуры. Этот факт почти ритуального, почтительного отношения (характерного для поп-арта и концептуализма) к любому фрагменту повседневности, к обломку любой обиходной вещи, найденной на свалке и с благоговением внесенному в арт-пространство, содержит в себе мощный заряд иронически-игровой энергетики, столь характерной для постмодерна. Многочисленные перформансы и хеппенинги, созданные классиками поп-арта, полностью вписываются в постмодернистскую парадигматику. [10 с.529]

Глава 2. Актуальность мифологического мышления: неоархаика современности

Современность – это время, прошедшее с момента последнего важного события, то есть это – недавнее прошлое. В искусстве современность обычно отсчитывается от появления ныне преобладающего художественного стиля, в культуре – от перемены парадигмы мироощущения. Для мировой культуры в целом гранью наступления современности может быть назван период конца 60-х – первой половины 70-х гг. XX века, когда началась постиндустриальная эпоха общественного развития, произошла «молодежная революция» в культуре, «информационная революция» в технике, был изобретен Интернет и оформился постмодернизм как новое течение в философии и искусстве.

Именно в настоящее время осуществляется формирование нового стиля мышления и, собственно, новой культуры. [24 с.603] Формирующийся в современной культуре новый, нелинейный способ видения мира нуждается и в новом языке для своего выражения. В силу не окончательной разработанности такого языка, для постмодернизма характерно использование мифологических образов и тяготение к метафорике. [24 с.604]

В научных публикациях рядом авторитетных авторов утверждается глубокая укорененность в сознании современного человека, наряду с рациональным мышлением, черт архаического мировосприятия. В современных общекультурных представлениях устанавливается равноправность рациональных и иррациональных структур сознания, реабилитируются такие бессознательные психические процессы, внимание к которым недавно еще связывалось с отсталостью и мракобесием. Важным аспектом новой научной парадигмы является вписанность мистического мышления в философские основания современной науки. Наблюдается «возвращение интереса к донаучным и вненаучным формам осмысления действительности – такой подход обладает, несомненно, колоссальным креативным потенциалом, дает мощный стимулирующий импульс интуиции, научному поиску аргументаций» [35 с.134] Философия постмодерна – это художественно тонкое видение или предчувствие того, как разлагается внутри себя старый миропорядок и соответствующее ему мышление. Неслучайно постмодернизм, выдвигая на передний план такую характеристику мышления как метафоричность, именуется еще и неоархаикой. В целом, согласно современной энциклопедии постмодернизма, идея поэтического мышления обретает в современном ментальном пространстве фундаментальный статус. [24 с.623]

Глава 3. Мифопластика в историческом контексте: от инстинкта к традиции

3.1. Доисторический опыт человечества – основа архетипических сюжетов

Первоначально существование человека в окружающем мире было полностью бессознательным, и лишь постепенно определенные впечатления, повторяющиеся вновь и вновь в течение тысячелетий, сформировали канву бытия. Наиболее сильные и запоминающиеся сюжеты реальной жизни наших первобытных пращуров «впечатались» в самую глубину психики, образовали своеобразный рельеф, озера и русла, по которым потекли впоследствии все другие впечатления. Так возникли бессознательные архетипы, универсальные формообразующие структуры психики, составившие основу дальнейшего развития сознательной картины мира. Каковы же эти сюжеты реальной жизни доисторического человека? И почему они настойчиво повторялись из века в век, из тысячелетия в тысячелетие, пока формировался человеческий мозг?

Сопоставив теорию Ю. И. Семенова о происхождении первой социальной организации с юнгианским учением об архетипах, нам удалось создать собственную теорию происхождения универсальных сюжетов и образов народного искусства и мифологии. И эта теория многое объясняет. Становятся понятными не только сюжеты и образы древнего изобразительного искусства. Эта теория проливает свет на происхождение универсально распространенных мифопоэтических символов и сказочных сюжетов. Объясняет первобытный дуализм, присутствующий во всех мифологиях мира, эту борьбу и единство мужского и женского начал и этот тотальный эротизм первобытного искусства. (В подавляющем большинстве случаев у мужских и женских персонажей намеренно подчеркнуты и специально выделены признаки пола, нередко эротические сцены и сюжеты преследования и т.д.) Наша теория объясняет почему самые значимые пещерные росписи расположены в труднодоступных местах, порой за несколько километров от входа в пещеру и там следы подростков на глиняном полу и отпечатки детских ладоней с отрубленными пальцами на стенах. Это инициация – важнейший первобытный обряд – школа становления человечества. Возникший как наказание за нарушение табу, он впоследствии стал свадебным (отголоски испытаний жениха сохранились во многих культурных традициях). Последовательность событий инициации: уход из дома, временная смерть героя и его возвращение, эта сюжетная канва стала архетипом. Почему важно понять мироощущение людей древнекаменного века, истоки образов и сюжетов древности? Потому что они именно в начале истории закладывались и «впечатывались» в формирующийся человеческий мозг. Эти сюжеты и образы становились «вечными», или, так называемыми, «бродячими» сюжетами во всех видах искусства на всем протяжении существования человечества.

Мифология связана с возникновением человеческого рода. Окончательное превращение первобытного человеческого стада в социальный коллектив - род происходит с установлением экзогамии (запрета близкородственного скрещивания). Именно с появлением рода возникает и формируется сугубо человеческая социальная память. В этих условиях субъектом социальной памяти выступал не индивид, а весь род. Поэтому сознание первобытного человека, первоначально выступавшего как стадное животное, недифференцировано, синкретично, оно не проводит четкого различия между человеком и природой, и является коллективным, а мифология становится первоначальной формой социальной памяти.

Изложим коротко этапы формирования человеческого коллектива из первобытного стада. Ведь именно эти этапы и действия стали архетипами.

По данным этнографии, самой примитивной из всех известных форм осознания общности членов социальной группы является тотемизм. Тотемизм – вера в глубокое тождество всех членов человеческого коллектива с особями определенного вида животных. Этот вид является тотемом данной группы и тем самым каждого из её членов. В тотемизме в наглядной форме выражается единство всех членов группы и в то же время их отличие от других сообществ.

Но обособленность, замкнутость тотемического стада привели к инбридингу (близкородственному скрещиванию), что сделало невозможным дальнейшую сапиентацию формирующихся людей.

И тогда возникает табу, запрет на половые отношения внутри стада. Табу – огромной важности феномен, составляющий ядро всех примитивных первобытных организаций. Табу, по существу является той гранью, которая отделяет новорождённое тотемическое общество от зоологического стада зверей, ибо оно есть древнейшее и простейшее нравственное образование. [7 с.12] Табу возникает стихийно, одновременно в мозгу всех и каждого члена сообщества. Сущность табу мистический ужас, страх, неотвратимость наказания.

Стадо формирующихся людей было ареной постоянных драк и стычек между самцами. Прямохождение стало биологической трагедией женщины. Самок в стаде было меньше, они умирали в родах, им нужно было сначала вынашивать, затем рожать, потом выкармливать детёнышей. Это довольно длительный период. И это обостряло половой инстинкт самцов и конкуренцию между ними.

И природа разделила социальный организм посредством табу по полам, буквально по признаку пола. Везде и всюду в традиционных обществах мужчины и женщины территориально разделены в пространстве жилища.

Возможно, в ходе истории самки, объединившись, дали отпор сексуальной агрессии самцов и так появилось табу. Самцы вынуждены были выбирать между половым инстинктом и инстинктом самосохранения, т.к. любая попытка приблизиться к самке грозила опасностью быть немедленно

растерзанным конкурентами. Так возник священный ужас перед половыми отношениями.

Итак, после появления табу первобытное стадо разделилось на две обособленные группы: женщин с детьми и взрослых мужчин.

Мальчики, живя бок о бок с матерями и сестрами, подрастая, нарушали табу и, естественно, жестоко наказывались. Эпизодические наказания постепенно становились правилом и стали упреждать наступление половой зрелости у подростков. Так появился обряд инициации, смысл которого через мучительные испытания и символическую смерть возродиться к новой жизни. Этот мучительный переход, испытания героя, отражены во всех мифологиях мира. Коллективная охота в стаде пралюдей требовала тщательной подготовки и тогда табу неукоснительно соблюдалось. Но после удачной охоты наступало время праздника. И эти тотемно-оргиастические празднества периодически возвращали коллектив в животное состояние. Но в ходе развития первобытного стада в человеческий коллектив периоды промискуитетных праздников сокращались, а периоды производственных отношений, когда действовало табу, увеличивались. В конце концов, детопроизводственные отношения были полностью вытеснены производственными. В результате формирующееся человеческое общество оказалось перед угрозой исчезновения. Возник, так называемый, кризис инбридинга. Но первобытных стад было много и кризис, в конце концов, разрешился путем возникновения половых отношений между людьми, принадлежащими к разным коллективам.

Homo sapiens преодолел этот кризис и создал сначала дуально-стадную, а затем дуально-родовую организацию. И это, по мнению Ю. И. Семенова, имело огромное значение. Но это было не просто, эти взаимообрачующиеся системы формировались в течение тысячелетий.

Сначала, вероятно были эпизодические похищения самок из других сообществ. Существовали и, так называемые, оргиастические нападения группы женщин на «чужих» самцов. Это подтверждается многочисленными этнографическими примерами, которые приводит Ю. И. Семенов.

Существовала и вражда между первобытными коллективами и только много позже она приобрела характер ритуальной. В конце концов, обособленные тотемные сообщества объединились попарно и стали вполне законно поставлять друг другу женихов и невест.

Сначала монолитный социальный организм, как живая клетка разделился пополам, затем каждая половинка соединилась с «чужой» противоположного пола и стала воспроизводить потомство. Такова схема антропосоциогенеза: от инстинкта к традиции. Организовалась система, состоящая из четырех групп, двух производственных и двух детопроизводственных – дуально-родовая организация – первый социальный организм человечества, живущий по нравственным законам. Как пишет Ю. И. Семенов, дуально-родовая организация в прошлом имела универсальное

распространение и её возникновение было закономерным этапом в развитии человеческого общества. [30 с.149]

3.2. Телесная мифопластика первобытности

Первобытное искусство порождено мифологическим мышлением, его образы и есть мифопластика. Первые образы рождались спонтанно, без всякого первоначального замысла в стихийной охотничьей пантомиме, в обрядовой пляске, в ритуале, закреплённом традицией. В своем генезисе искусство и религия тесно переплетались и находились в нерасчленённом виде. Ритуал был основной, наиболее яркой формой общественного бытия человека и главным воплощением человеческой способности к деятельности, потребности в ней. В этом смысле ритуал понимается как прецедент любой производственно-экономической, духовно-религиозной и общественной деятельности, их источник, из которого они впоследствии развились. В этом коллективном действе мифопластика проявлялась буквально: мифы вытанцовывались, выплакивались, высмеивались, воплощаясь в музыкально-пластический образ. Это можно назвать телесной мифопластикой.

Танец выступает как неотъемлемая часть магических ритуалов. Первобытные танцы сопровождались простейшим аккомпанементом – ритмическими хлопками в ладоши, звуками ударных инструментов, задававших темпоритмический рисунок танца. По своему характеру первобытный танец был экстатическим – вводившим человека в особое психофизическое состояние. Целью сакрального танца является раскрытие архетипической модели поведения, установление особой ритуальной связи и обращение к божественному миру с помощью танцевального движения.

Пляски, музыка, пантомима, песнопение были непременными атрибутами обрядовой деятельности. Тотемические пляски являлись важнейшим компонентом обрядов инициаций. Они были одной из основных форм сохранения накопленного племенем жизненного опыта и способом передачи его подрастающему поколению. Кроме того, тотемическая пляска была своеобразным паспортом рода.[39 с.244] В танцах проявился образ мышления древнего человека, условные позы и жесты исполнителей, подчинённые законам симметрии и ритмических повторов, составляли единую логически выстроенную пластическую композицию. В условиях первобытной ритуальной практики, когда в обряде участвовал весь коллектив, необходимо было выработать четкие каноны танцев, способствующие сохранению древнейших форм пластики на протяжении длительного времени. В синкретичном обрядовом действе, объединяющем музыку, танец, декоративное оформление тела, орнаментированные атрибуты костюма, пантомиму, песнопение первобытный человек передавал опыт

будущим поколениям. В обряд была органично вплетена и изобразительная деятельность.

Изобразительная деятельность первобытности тоже мифопластика, предметно-чувственное, телесно-органическое мировосприятие архаического человека лежит в её основе. И. А. Бескова назвала его реликтовым. Термин «relic» часто используется в англоязычной литературе для ссылок на подобный тип восприятия. Для характеристики реликтового мировосприятия используется термин «эмпатия» как особый вид отношения между человеком и природой, который базируется на способности воспринимать внешние события и явления как «собственные», «в-тебе-самом происходящие» процессы, когда ты во всём и всё в тебе. [6 с.256] Архаическим человеком природа воспринимается как единое, живое, одухотворенное целое и человек ещё не выделен из неё, он неотъемлемая часть Вселенной. Так воспринимая мир, первобытный художник был способен создавать шедевры палеолитической живописи, он отождествлял себя с объектом восприятия, в буквальном смысле становился им. Эта невыделенность из природы, отождествление себя с её объектами – характерная черта тотемизма, одного из древнейших способов мировосприятия, наряду с анимизмом и антропоморфизмом, когда всё одухотворено и очеловечено.

На ранних этапах филогенеза ум и тело выступали как единое целое и информация извне воспринималась как телесно оформленная, через чувственный опыт тела. По мнению Тэрнера, культура, как понятие «надфизиологическое» на ранних стадиях своего развития оказывается тесно связанной с физиологией. [36 с.77] И эту физиологичность, грубую телесность народной культуры на примере средневекового карнавала описал М.М.Бахтин. Читая Бахтина, можно легко представить первобытные оргии после удачной охоты, когда долго сдерживаемые звериные инстинкты вырывались наружу. Насытившись, люди, возможно, начинали ритмично двигаться, сливаясь телесно со своими сородичами в первобытном танце. И это совместное ритмическое действо позволяло каждому ощущать себя частью единого организма, единого родового тела по Бахтину, или телища по Круткину. [14 с.32] Сливаясь телесно не только в танце, но и в сексе со своими сородичами, человек получал эмоциональную разрядку и таким образом преодолевал накопившееся напряжение и страх. Бахтин пишет о грандиозной роли космического страха в древнейших мифологемах, мировоззрениях, системах образов, страха перед безмерно большим и безмерно сильным: перед звездным небом, перед материальными массами гор, перед морем, и страха перед космическими переворотами и стихийными бедствиями... Борьба с космическим страхом опиралась не на отвлеченные надежды, не на вечность духа, а на материальное же начало в самом человеке. Люди осваивали и ощущали в себе материальный космос с его стихиями в сугубо материальных же актах и отправлениях тела: в еде, в испражнениях, в актах половой жизни, именно в них находили в себе и прощупывали как бы изнутри своего тела и землю и море и воздух и огонь, и

вообще всю мировую материю во всех её проявлениях и этим осваивали её. Именно образы телесного низа имели преимущественно микрокосмическое значение. Тело принимает космические масштабы, а космос отелеснивается. [5 с.372] Само тело, его пластика, продукты тела, жидкости, истечения и выделения, которые, имея цвет, становятся знаками, передающими информацию. Эти цвета-жидкости наносимые на тело, имели огромную магическую силу в ритуальном контексте, они символизировали возвышенный физический опыт, превосходящий нормальное состояние. Эти своеобразные «нити жизни», согласно первобытным представлениям, могли «приручить» силы природы и использоваться в социальных целях.

По мысли В.Тэрнера, к числу древнейших символов, созданных человеком, принадлежат три цвета красный, белый и черный, ассоциирующиеся с продуктами человеческого тела, выделение которых сопровождается повышенным эмоциональным напряжением. Прежде всего, это кровь, материнская кровь, ассоциирующаяся со связью матери и ребенка, и с процессом формирования группы. Красный цвет амбивалентен, это ещё и кровопролитие, связанное с распрей, войной, конфликтом. Материнское молоко и мужское семя (белый цвет) символизируют соответственно связь матери и ребенка и союз мужчины и женщины. Черные экскременты – это метафорическая смерть, переход из одного статуса в другой. Черная плодородная земля – единство обширной группы на основе общих жизненных ценностей. В традиционных обществах эти цвета используются в ритуалах, телесный опыт, связанный с тремя цветами есть опыт социальных отношений. Три цвета не только воплощают в себе основной телесный опыт человека, связанный с удовлетворением полового влечения, голода, чувства агрессивности, экскреторных позывов, а также со страхом, тревогой, подавленностью, они также обеспечивают первичную классификацию действительности. [36 с.78]

События праистории, введение табу и, как следствие, возникновение обряда инициации породили, на наш взгляд, два важнейших и древнейших архетипа, накрепко связанных между собой во всех мифологиях, архетип матери и архетип героя. На пещерных фресках палеолита мы видим нашего героя-охотника чаще всего танцующим. Он либо в звериной или птичьей маске, либо с рогами, с хвостом или крыльями, либо со всеми атрибутами животных вместе. В альбомах-каталогах З. А. Абрамовой, пожалуй, самого авторитетного исследователя первобытного искусства, сюжет подростка и зрелой женщины встречается очень часто.[1] Оппозиция мужское-женское, как единство и борьба противоположностей, по Леруа-Гурану, составляет ядро палеолитического искусства.

Мужские изображения звероподобны и нередко имеют отчетливо фаллический характер. Также часто встречаются и групповые изображения подростков. Итак, танцующее звероподобное существо в рисунках палеолита – это прообраз-архетип героя – победителя злых сил, хтонических, природных, хаотичных. Это культурный герой, главный персонаж мифов,

сказок и народного эпоса. Первоначально он зависим от матери, получает от неё наказание, но с течением времени, освобождается от неё и обретает самостоятельность. А она становится «страшной» матерью, ведьмой. Однако первым изображением человека в истории искусства и, несомненно, эстетическим идеалом эпохи палеолита была женщина с подчеркнутыми половыми признаками, так называемая, палеолитическая Венера. По причине полового запрета-табу в первобытном коллективе она становится сасга, предметом вожделения и опасности одновременно. Её обнаженное тело становится культовым символом эпохи первобытности. По свидетельству З. А. Абрамовой, женские изображения идут непрерывной полосой вдоль приледниковой зоны от Европы до Ангары. [38 с.317] Венера, вена, кровь – эти понятия накрепко связаны с самого начала. Известно, что культовые женские скульптуры и барельефы не только в палеолите, но и в других древних культурах густо покрывались красной охрой. Женщина, дающая жизнь соотносилась с кровью. Кровь и женщина – амбивалентные образы, они опасны и одновременно являются источником жизни. Архетип матери-прародительницы сохранился во всех мифологиях, языческий образ

хтонической, необузданной, кровавой богини-матери затем трансформировался в христианстве в образ пречистой Девы-Марии матери Христа. И сын её, согласно традиции, принял мученическую смерть и затем воскрес. Он повторил этот «вечный» архетипический сюжет инициации.

3.3. Символ и архетип в мифопластике народного костюма

Телесную мифопластику первобытности сохранило народное искусство. Древнейшие образы палеолита перешли в «полотняный фольклор». «Полотняный фольклор» – образное выражение для обозначения изделий народного искусства, выполненных из текстильного полотна. Прежде всего – это, конечно, костюм и его декор – вышивки, аппликации, аксессуары. «Полотняный фольклор» есть мифопластика в действии, ибо узоры народной вышивки и весь образный строй костюма – это символическая иллюстрация мифологических представлений и архетипических образов. Они зародились, когда наш предок – сапиенс жизненно важные для него понятия стал выделять особо и научился транслировать их значение другим, а затем сохранять и передавать эту информацию новым поколениям, «записывая» на стенах пещер, на предметах мелкой пластики, орудиях труда и т.д. А что было важно в ту пору? Важно было просто выжить. Для этого нужно было прокормиться и продолжить род. Искусство возникло не из каких-то абстрактных эстетических переживаний первобытного человека, оно было строго функционально и жизненно необходимо. Считается, что искусство зародилось в эпоху верхнего палеолита, примерно 40 тысяч лет назад. Реалистичные, эмоционально насыщенные, гениально исполненные пещерные рисунки промысловых животных нередко сопровождалась

знаками женского пола. Женский детородный орган – первый символ в истории человечества. И первое изображение человека в искусстве – это женщина с подчеркнутыми половыми признаками. Женщина и промысловый зверь – вот главные объекты культа и основные образы первобытного искусства. То, что женское тело было объектом культа не вызывает сомнений. Миниатюрные скульптурки женщин, во множестве находимые на просторах Евразии от Балкан до Сибири, красноречиво говорят об этом. Они нередко снабжены отверстиями для подвешивания, т.е. это амулеты, священные предметы, приносящие удачу.

До недавнего времени принято было считать, что Венеры палеолита возникли примерно 27 - 28 тыс. лет назад. Но в 2009 году мир узнал о древнейшей в мире скульптуре. Нашли её в пещере Холе-Фельс на юго-западе Германии. Наиболее вероятный возраст вырезанной из мамонтовой кости женской статуэтки – около 40 тыс. лет. [17 с.366] С полным правом эту скульптуру можно назвать древнейшим воплощением телесной мифопластики. (Илл.3). Гипертрофированные половые признаки роднят её с остальными известными нам Венерами. (Илл.4,5) Но эта не имеет головы, вместо неё древний скульптор вырезал аккуратное колечко, чтобы можно было носить фигурку на шнурке. Колечко слегка отполировано изнутри: видимо скульптуру действительно носили в качестве амулета. Она высотой около 5 сантиметров. Это не просто произведение искусства, это самое древнее дошедшее до нас изображение человека. Искусствовед В. А. Семенов усматривает в изображении палеолитических Венер определенный канон. Здесь можно говорить о стиле – заявляет он. Вся фигурка женщины условно вписана в ромб, поскольку голова и ноги скульптуры сходят на нет, образуя верхний и нижний углы ромба. Зато центральная часть туловища всегда акцентируется: груди, живот и бедра вписаны в круг внутри ромба. [29 с.42]

Вновь найденная Венера старше известных нам, по меньшей мере, на десять тысяч лет и она скорее вписывается в квадрат или прямоугольник, чем в ромб. Верхняя сторона квадрата образована широкими прямыми плечами. Огромные округлые груди возвышаются над плоским животом. Толстые короткие руки напоминают звериные лапы и как бы снизу подпирают грудь. Ноги без ступней широко расставлены и между ними ясно обозначен треугольник. Грудь и руки испещрены короткими надрезами, а на животе тщательно выгравирован ряд глубоких параллельных линий, расположенных горизонтально одна над другой. При взгляде на скульптуру в фас невольно прочитывается её членение по вертикали на три яруса, как на три смысловых центра. Эти ярусы разделены глубокими горизонтальными бороздками, которые древний художник намеренно углубил, проведя несколько раз резцом по намеченным линиям. Верхний ярус занимают огромные шарообразные груди. И хотя головы нет, вместо неё колечко для шнурка, воображение невольно принимает это колечко за малюсенькую головку, торчащую на огромных прямых плечах. Центральный ярус скульптуры

представлен квадратным животом с целым рядом параллельных горизонтальных линий по всей поверхности чрева. В нижнем ярусе скульптуры четко обозначен треугольник – детородное место.

Этот образ, его трехъярусное членение наводит на мысль об универсальном символе человечества – мировом дереве. По смыслу верхний ярус «говорит» нам о живительной влаге, источнике пищи, будь это материнское молоко или небесная дождевая вода, питающая землю. Средний, центральный ярус обозначен квадратом, это земля, первоначально, освоенная кормовая территория рода, затем – плодородная почва, матушка-земля, простирающаяся на все четыре стороны. Земля и пуп земли как центр Вселенной, как центр обитаемого Космоса. А целый ряд параллельных горизонталей на детородном чреве женщины можно рассматривать как ступени шаманской лестницы в небо, образ которой является одним из эквивалентов мирового дерева. И, наконец, треугольник в нижнем ярусе древа – это подземелье, пещера, женское детородное место. В мифопоэтической традиции пещера включается в комплекс жизнь – смерть – плодородие, как одновременно место зачатия, рождения и погребения, источник и конец. Пещера – лоно земли, её *vagina*, детородное место и могила одновременно. [19 с.311] Две ключевых идеи, воплощенные в образе мирового дерева здесь присутствуют. Идея центра – пуп земли – начало всех начал. И вторая идея – бессмертие рода. Бесконечная череда рождений и смертей, смена поколений.

Женщина и древо взаимозаменяемые образы в традиционном искусстве. С самого начала, с самых своих первобытных истоков образ женщины воплощал в себе суть самой жизни. Именно женщина, воспроизводя потомство и обучая его, сохраняла традицию и обеспечивала бессмертие рода. Её образ стал центром обитаемого первобытного Космоса. В этом суть и истоки символики мирового дерева.

Существуют так называемые «сквозные» символы, общие для разных культур и народов. Их простая геометрия зародилась в глубокой древности.

Сюжеты и образы «полотняного фольклора» имеют историю, уходящую вглубь тысячелетий. Они существовали задолго до появления ткачества, вышивки и набойки и «перешли» на ткань, сохранив свою изначальную магико-обереговую функцию. Рассмотрим универсальные символы на примере «полотняного фольклора» удмуртов.

Узорообразующих элементов удмуртского текстильного орнамента не так много, можно выделить основные три. Это ромб, или поставленный на угол квадрат, треугольник и крест. Но каждый из них имеет большое количество вариантов. Эти знаки встречаются в традиционном орнаменте всех народов Земли, их символическая природа не вызывает сомнений. Но как и когда они возникли? И что заставляло человека воспроизводить их снова и снова в течение тысячелетий? Интерес к «дотекстильной» истории этих символов приводит нас к началу зарождения искусства вообще, к появлению знаковой деятельности человека.

Одним из самых древних, семантически наполненных и распространенных орнаментов, является ромбический или ромбо-меандровый орнамент. Палеолитические «Венеры» вырезанные из бивня мамонта покрыты этим узором и, как выяснилось, это естественная фактура костной ткани мамонта.

В мышлении первобытного человека ромб стал знаком мамонта и, естественно, ассоциировался с сытостью, достатком и благом. Ромбо-меандровый узор был обнаружен на печатях для раскраски тела. Древние люди раскрашивали тела ромбическим узором, обеспечивая себе сытость и благополучие. Таким образом, ромб изначально знак сытости и достатка, а треугольник – знак женского пола, символ плодovitости. Из всего образа женщины художник выделял особо значимую деталь – детородный орган в виде треугольника. По поверьям древних, женщина не только давала потомство, но и могла магическим образом влиять на плодovitость промысловых животных. Женский символ сопровождал образы зверей на стенах пещер, как бы сообщая им способность плодиться.

Крест – еще один символ, известный всем народам земли задолго до возникновения христианства. Он несет в себе идею центра. Означает ориентацию в пространстве, точку пересечения верха-низа, правого-левого.

Понятие креста связано с таким глобальным сакрально-мифологическим образом как мировое дерево. Значение этого мифопоэтического символа для истории орнаментики, равно как и для изобразительного искусства и всей материальной культуры, включая и архитектуру и предметный мир, трудно переоценить. Данные мифологии свидетельствуют, что образующее собой сердцевину космоса, появляющееся одновременно с ним из хаоса мировое дерево мыслится как «образ мира». Вся духовная культура древности глубоко космична, все ее элементы в разной степени соотнесены с мифологической структурой вселенной, наиболее ярким воплощением которой является мировое дерево. В этом смысле эпоху до возникновения мировых религий принято называть эпохой мирового дерева. В традиционной орнаментике имеет место огромное множество различных модификаций этого образа. Его эквивалентами могут быть - мировая гора, лестница, столб, цветок, храм и образ женщины. С символикой мирового дерева генетически связана так называемая «трехчастная композиция», в которой дерево фланкируется с обеих сторон симметрично расположенными животными-охранителями.

Вариантом этой композиции считается геральдическая, в которой самого дерева уже нет, а боковые персонажи сливаются, например, в ладью с разнонаправленными конскими головками, как в русской вышивке, или как в фино-угорских средневековых украшениях, такая композиция становится щитком шумящих коньковых подвесок. И двуглавый орел того же происхождения. В мировой орнаментике центральный образ трехчастной композиции предстает то в виде цветущего дерева или восьмилучевого цветка, иногда в виде колонны или целого храма, но чаще всего он

заменяется образом женщины. Как известно, в начале истории именно женщина считалась подательницей жизни, производя потомство, она обеспечивала бессмертие рода. На старинных русских вышивках женщину в трехчастной композиции изображали в распластанной позе рожаницы. Таких рожаниц мы можем наблюдать на монгольских петроглифах, древних наскальных рисунках. Там одна женщина порождает другую, та, в свою очередь, следующую и т.д. Таким образом, фигуры, выстраиваясь по вертикали, образуют своеобразный ствол, символизирующий бессмертие рода. На наш взгляд, эта наскальная композиция наглядно демонстрирует происхождение образа мирового дерева. (Илл.9). Ученые совершенно точно называли её материнским деревом. Поколения рожающих женщин, обеспечивая бессмертие рода, становились стволом родового дерева. Именно это материнское дерево, родовое дерево каждого первобытного коллектива и легло в основу символики мирового дерева. Кроме бессмертия и вечной жизни мировое дерево имеет и пространственную структуру. По вертикали оно членит пространство на три яруса – верхний – это его ветви, там гнездятся души будущих детей, средний – это ствол, земной, обитаемый мир и нижний – это корни дерева, туда уходят предки, чтобы вновь возродиться в его ветвях. Таков, по представлениям древних, вечный цикл рождений и смертей. Средний мир в этой структуре обозначен горизонтально квадратной землей, обитаемым космосом, родовой территорией. По четырем сторонам света он маркируется либо животными, либо четырьмя деревьями, либо четырьмя стихиями. Эта четырехчастная структура материально выражается в плане древних поселений и в схеме древних алтарей – жертвенников, известных скифам и народам Сибири.

Производной от формы креста является свастика, также универсально распространенный узор в традиционном текстильном искусстве. Это крест в движении, воплощение идеи кругового движения Вселенной, а также наглядное воплощение осевой симметрии, движения по спирали. По такому принципу растет и развивается цветок из бутона в пышное соцветие. Вращение по спирали – это своеобразная формула роста и развития. Свастику часто называют солярным знаком, но такая трактовка не отражает всей космологической глубины данного образа.

Восьмилучевая звезда тоже может считаться производной от креста. Её и называют восьмилучевой крест. В Карелии и у удмуртов – это лунный узор. «Толэзё» с удмуртского можно перевести и как месячный. Женские регулы были связаны с лунным месяцем и счет времени в древности вели по лунному календарю. Узор «толэзё» с красной восьмилучевой звездой был обязателен на свадебном нагруднике удмуртской невесты. Без него нельзя было играть свадьбу. Он символизировал вступление женщины в детородный период.

Все перечисленные символы и композиции присутствуют в орнаментальном искусстве многих народов. Но у каждого этноса эти знаки приобретают своеобразие и отличительные особенности благодаря

неповторимому их сочетанию, или отличной от других цветовой гамме или особой пластикой узоров и т.д. Таким образом, из схожих символов выстраивается у каждого народа свой национальный орнамент.

Весь образный строй, семантика каждой детали женского традиционного костюма, и не только удмуртского, подчинены символике мирового дерева.

В начале истории магическими практиками занималась женщина. Она была главной жрицей, первоначально именно она наказывала и посвящала юношу в инициации в полноправные члены племени. И экстатический танец в синкретичном обряде, и вся атрибутика её костюма, по сути, были шаманскими. Шаманизм зародился палеолите, он представляет собой одну из ранних социокультурных и биопсихологических форм адаптации человеческих коллективов к среде обитания. Его первоначальный смысл – разговор с родовыми духами, мольба об удачной охоте и ниспослании потомства. И этот «разговор» мог свершиться только при помощи вертикальной оси мира, родового дерева, воплощением которого и являлась жрица во время обряда. Атрибуты шаманского костюма впоследствии сохранились в женской традиционной одежде. Мифопластика шаманского костюма, по сути, воплощенный архетип мировоззрения людей палеолита, это материализованный космос. По костюму и шаманским обрядам народов Сибири мы можем изучать мировоззрение наших предков в начале истории. Мир священного в шаманизме многолик: это мир магии, фетишизма, анимизма, тотемизма, это мир мифа. В сакральном мире мифа весь Космос – проявление священного. Пространство четко структурировано и пронизано по центру мировой осью. Преобладает трехчленное строение Вселенной, все миры которой взаимосвязаны через мировое дерево, мировую гору, лестницу... Центр Вселенной всегда сакрален, он находится на территории обитания рода, семьи, деревни, в жилище, в шаманском ритуальном сооружении. Сакральное пространство совмещено с фигурой шамана, который призван регулировать кругооборот жизни в природе, космосе, социуме. Шаман выступал как воплощение Вселенной, хозяин времени, воплощенный предок, зооморфный двойник сил природы, медиум. Моделирование Космоса осуществляется через акт камлания и дублируется в шаманском костюме и его атрибутах: бубне, маске, шаманском посохе, фигурках зооморфных предков и т.д. Для мифологического сознания характерно представление о нерасчлененности пространства и времени. По сути, пространство Вселенной и Время совмещены в одно мифологическое понятие хронотоп. [28, т.2 с.445] Дух-проводник шамана по мирам вселенной имеет облик противоположного шаману пола: мать-зверь, хозяйка родового дерева душ и др. Закономерность Космоса в целостном единстве противоположностей, объединении двух начал – мужского и женского, двух противоположных сил – Неба и Земли. В масштабах традиционной культуры главная цель института шаманства – поддержание гармонии, равновесия в космосе, природе и социуме, а также во внутреннем мире человека.

Запрограммированность традиционного общества на волну жизненности, счастья, удачи, благополучия, здоровья отражает высокую ценность шаманской культуры.

Итак, мифопластика женского традиционного костюма, по сути, аналогична мифопластике шаманского. И в удмуртской традиции это читается особенно ясно. Во всем образном строе женского костюма удмуртки можно выделить три смысловых центра: головной убор, нагрудник и пояс. Они являются самыми символически нагруженными, самыми значимыми его деталями.

Айшон – высокий берестяной колпак, обтянутый тканью, покрывался большим квадратным платком «сюлык». Высокие конусообразные головные уборы известны многим народам и везде они имеют статус ритуальных. Этот конус – символ мировой горы, аналог мирового дерева, это центр Вселенной, ось мира. На сюлыке традиционно вышивались древовидные фигуры по четырём углам платка. Это маркеры 4х частной матушки-земли, горизонтальной структуры мирового дерева. Это обитаемый космос, родовая территория. Особая техника вышивки сюлыка нигде больше не применялась. Это священный предмет, с которым было связано много традиций и обрядовых действий.(Илл.16). Его использовали как алтарь на родовых молениях в священной роще. И в семейной куале молились, раскладывая на него жертвенную пищу. С сюлыком невесты плясали на свадьбе, его расстилали на стол, собирая свадебные дары. Вышитые древовидные фигуры сюлыка состоят из древнейших сакральных знаков – ромбов и треугольников. По сведениям этнографов, высокий островерхий головной убор в XIX веке носили алтайские шаманы, но первоначально он был женским. В качестве женского ритуального головного убора он был известен многим народам: казахам, татарам, чувашам, якутам, марийцам, мордве и т.д.

Под айшон полагалось надевать чалму – полотенчатый головной убор, богато орнаментированный на концах. Эти концы полотенца, завязанного на голове, спускались на спину и заправлялись за пояс. Узор чалмы состоит из трех ярусов. В верхнем ярусе – треугольник острием вниз, в среднем ярусе – ромб, в нижнем – треугольник острием вверх. В целом этот узор носит название «куско» - поясной. Он, в самом деле, при носке оказывается на пояснице женщины, оберегая её и усиливая детородные функции. Ведь это сочетание ромба и треугольников дает нам трехъярусную вертикаль мирового дерева, родового дерева, материнского древа с его небесной кроной, квадратной землей и корнями.

Съемный нагрудник считается характерной деталью шаманского костюма у народов Сибири. В Волго-Камском регионе только у удмуртов он остался съёмным. Нагрудник «кабачи» - уникальная деталь костюма. Во всем многообразии вариантов его вышивки неизменным остаётся один узор – треугольник в основании древа. Само древо может быть представлено восьмилучевой звездой, как на свадебном нагруднике, или стволом с отходящими углами-шевронами, или своеобразной лестницей - аналогом

мирового дерева, символизируя путь на небеса. (Илл.11). Символические ступени можно наблюдать на североудмуртских халатах-шортдерамах вдоль центрального шва. (Илл.20) Ступени есть и на съемных воротниках к женским кафтанам с ложными рукавами. Нашивки из плетеных полос, горизонтально расположенных друг над другом мы видим и на бесермянских нагрудниках.

Дерево с символическими ступенями для вознесения на небеса – типичный объект практики шаманов во всем мире. Сюжет о лестнице на небеса известен и удмуртам. В отличие от обыкновенных лестниц «тубат», шаманская лестница вырубалась на стволах деревьев и имела другое название «пагза».

Вышитый свадебный пояс «зар». На сохранившихся образцах XVIII века мы снова видим древовидные фигуры. Трёхчастная композиция пояса состоит из трёх деревьев. Одного крупного в центре и двух поменьше по бокам. Вышивка исполнена красной нитью и полностью состоит из треугольников, как из элементарных частиц. (Илл.13). Трёхчастная композиция в русской вышивке – это свадебный узор. В центре – женщина-древо соединяет тотемы двух брачующихся родов. Они могут быть представлены конями, оленями, птицами или разными фантастическими животными. В русской вышивке узор легко читается. В удмуртском варианте всё менее эмоционально, геометрично, скрыто, сдержанно. Это родовые деревья, соединённые в свадебном обряде. И такое соединение реально совершалось на свадьбе. На каждом конце пояса «зар» симметрично вышивались малые деревья и половинка центрального. И только на свадьбе, когда пояс повязывали на невесте, соединяя рисунки двух половин, цельность узора восстанавливалась. При разводе существовал обряд разрывания полотенца, при этом каждый представитель рода уносил с собой половину вышивки с родовым деревом, что означало полный разрыв отношений.

Родовые деревья мы можем прочесть и на рукавах женских рубашек. Они состоят из геометризованных женских фигурок плотно стоящих одна над другой. Это воплощение той древней идеи бессмертия рода, наглядно показанной чередой рождающих женщин. Силуэт каждой фигурки состоит из тех же древних сакральных знаков: головы-ромба, поднятых меандровых рук и плодотворящего низа-треугольника.

Таким образом, женщина в традиционном костюме, участвуя в обряде, становится центром Вселенной, медиумом, «каналом связи» с родовыми божествами. И, можно только удивляться глубине народной памяти, сохранившей в традиционных орнаментах древнейшие символы человечества.

Глава 4. Мифопластика в современной культуре.

4.1. Мифопластика в проектном творчестве и дизайн-образовании

Из современных дизайнеров, обративших внимание на мифопластику, как метод проектного творчества, была Е. В. Сидоренко. В своей статье «Проблемы символа в контексте проектной мифопластики костюма», вышедшей в 2007 году, она подняла вопрос об актуальности идей Л. Б. Переверзева сегодня. По её мнению, проектная мифопластика соединяет, интегрирует научное знание, проектное осмысление мифа и художественное проектирование образа в графическом языке визуально-пластических форм. В своей работе она описывает две авторские костюмографические коллекции «Викинги» и «Тибет», как проектную мифопластику в действии. В отличие от обычной проектной графики, пишет она, выполняющей сугубо техническую, служебную роль визуализации конструктивной морфологии костюма, проектная мифопластика метафизична, ибо метод её создания предполагает самопроявление онтологической, то есть присущей самому бытию, формы, которую художник прозревает для себя и о которой свидетельствует своим, авторским рисунком для других. Авторская графика проектного образа в мифопластике – это не изображение модного товара для массового рынка. Это графические коды, прасимволы костюмной формы. [33 с.308]

В современной проектной культуре работают специалисты, которые используют метод мифопластики в дизайн-образовании, возможно, не подозревая об этом. Например, Р. А. Степучев, автор дисциплины «Костюмографика» для специальности «Художественное проектирование костюма» в высших учебных заведениях, в рамках этого курса ввел серию практических заданий, в которых нужно спроектировать костюм на основе национального психологического архетипа. Подробно изучив мифологию англичан, германцев, французов, русских, испанцев, студент должен разработать свой графический проект костюма для каждой страны, отразив в нем особенности мировосприятия людей данной национальной культуры. [34 с.245]

И. А. Розенсон автор учебника «Основы теории дизайна» для бакалавров и магистров использует мифопластику для средового проектирования, хотя и не называет свой метод этим термином. Он пишет о мифопоэтике средового восприятия, исследует структурные особенности мифологической модели мира, эмоциональный потенциал архетипов и т. п. И. А. Розенсон предлагает проектировать предметную среду, используя сакрализованные мифологическим сознанием пространственные и природные образы-символы. К пространственным относятся такие образы, как Путь, Поворот, Перекресток, Арка, Вход, Порог, Мост и др., к природным – Вода, Дерево, Гора, Пещера и пр. Поэтика этих образов, по его мнению, оказывается родственной созиданию средового объекта, поскольку

уходит корнями в глубинный, мифологический пласт сознания, насыщенного архетипами. [26 с.120]

Или, например, Е. В. Жердев в своем учебном пособии «Метафора в дизайне» подробно раскрывает суть этого тропа и его значение в проектной деятельности, называя поэтическую метафору – художественным языком современного дизайна. [9] В самом деле, современное проектирование ориентируется на образность изделия, место рутинных покупок «по-необходимости», занял рынок удовольствия, рынок «эмоциональных покупок». Вещь должна вызывать яркие эмоции, ассоциации. По сути, проектируется не сама вещь, а настроение, эмоциональный импульс, который она вызывает. Современные предметы одежды, причем не обязательно детской, часто имитируют облик какого-нибудь животного, на головных уборах появляются «ушки» или «рожки», что отсылает нас к тем временам, когда наши предки подражали облику тотемного животного. Это и есть проявление метафорической образности в дизайне, или мифопластика.

В. О. Пигулевский в своей книге «Дизайн и культура» описывает подход в построении современных маркетинговых стратегий, опирающийся на архетипы, которые обеспечивают глубинную основу для человеческой мотивации. Несбывшиеся желания людей обуславливают их бессознательную реакцию на то, по чему они тоскуют, а не на то, что они уже имеют. Архетип обрисовывает комплекс желаний и опасений. Бренд, построенный на основе архетипа, это символическое наполнение исходной схемы. Значение такого бренда обращено к потребностям и создает приватное отношение. [23 с.116]

Список имен дизайнеров, использующих метод мифопластики в своей деятельности можно продолжить, здесь важно понять, что он актуален во времени, называемым постмодерном.

По теории Т. В. Козловой, смена костюмных силуэтов во времени, называемая модой, происходит в пределах всего трех форм – прямоугольника, круга и треугольника. Четвертый (иксообразный) силуэт получается путем совмещения вершинами двух треугольников. Эти три базовые формы

Т. В. Козлова называет основными архетипами структуры пространства. В своем учебнике «Костюм и бионика» она дает подробное описание этих форм, их существование в природе и применение в архитектуре, искусстве и костюме. [13] Проектирование современной костюмной коллекции, по мнению автора, должно основываться на, так называемом, пластическом символе формы (ПСФ). Перспективные модные коллекции всегда несут в себе идею модной формы, именно она и заложена в ПСФ. Пластический символ формы – это своеобразный ключ, в котором обобщенно сконцентрирована геометрическая идея коллекции. Эта обобщенная геометрия формы остается в памяти зрителя при показе моделей на подиуме.

У каждого времени – своя «геометрия» и талантливый дизайнер, если он хочет быть востребованным, должен почувствовать эти формы-архетипы, не все, а именно актуальные для данного времени, и «оживить» их в своей памяти. Ведь творчество, по К. Юнгу, – это оживление архетипов. Недаром каждый сезон сразу несколько домов моды предлагают похожие силуэты, цвета, материалы. Их талантливые дизайнеры интуитивно чувствуют и «оживляют» актуальные архетипы и это подхватывается потребителями. Так формируются тенденции. Это и есть мифопластика в действии.

Именно эти три формы: круг, квадрат и треугольник приводит в своей книге «Вещь, форма, стиль» Татьяна Быстрова, называя их архетипическими. Раскрывая их семантику, она исследует воздействие этих простых форм на психику человека. И это воздействие универсально, благодаря наличию архетипов, генетически передаваемых на уровне коллективного бессознательного. [8 с.282]

Д. А. Бескова исследует форму как параметр окружающей среды и фактор воздействия на телесность человека. Она выделяют три первичные формы, являющиеся правильными: круг, треугольник и квадрат. Все геометрические объемы «вырастают» из первичных форм по механизмам трансформации: увеличение/уменьшение формы в одном или нескольких измерениях, дефрагментация формы, присоединение/слияние форм. Молодая наука, изучающая воздействие на человека пространственных форм, геометрических структур получила название визуальной экологии. В ходе исследований специалистами визуальной экологии выявлен универсальный характер влияния пространственных конфигураций на телесное, ментальное и психо-эмоциональное состояние человека. Автором проанализирована семантика пространственных форм и сделан вывод, что феномены формы, пространства, композиции выходят за рамки чувственно воспринимаемых геометрических или физических характеристик, они всегда означены для субъекта, несут в себе пласт значений, включающих слои культурно-исторического опыта, архетипического коллективного бессознательного,

личностного смысла для субъекта. В ходе эксперимента было выявлено, что испытуемые приписывают геометрическим изображениям некоторый устойчивый набор признаков. Этот устойчивый набор признаков или типичные представления можно считать инвариантами форм. Они получили название семантико-перцептивных универсалий, которые устойчивы во времени и в характеристике которых преобладают не психофизические факторы, а эмоционально-оценочные признаки. Объект при восприятии автоматически наделяется целым рядом семантических характеристик, которые опираются на архетипические значения пространственных конфигураций. Например, вход предстает как символический разрыв границы, отделяющий «внутреннее» от «внешнего»; окна воспринимаются как глаза во внешний мир; кровля – как символ завершения, стена – как граница, преграда и т.д. Таким образом, воспринимаемые объекты нагружаются идеологическим содержанием, в

результате чего превращаются в символы, ритуальные и культовые объекты, трансформируясь тем самым в сакральные, социокультурные факторы. Это соотносится с мифопластикой И. А. Розенсона, который, проектируя пространственную среду, использует сакрализованные мифологическим сознанием пространственные и природные образы-символы (перекрёсток, вход, арка, гора, вода и т.п.).

Итак, воздействие простых геометрических форм на психику человека происходит неосознанно, так как они имеют архетипическую природу и заложены в ментальные структуры мозга еще в доисторическое время.

Для дизайнера важно знать эти универсальные смыслы и использовать их в своей практике. И еще для проектировщика важно интуитивно почувствовать воздействие на психику абстрактных форм и линий и уметь составлять из них гармоничные композиции. Именно поэтому в ведущих вузах страны на специальность «Искусство костюма и текстиля» разработан вступительный экзамен, позволяющий комиссии оценить способность абитуриента к абстрагированию. Суть задания – манипуляции с геометрическими формами-архетипами: кругом, квадратом и треугольником, что и является, на наш взгляд, мифопластикой. И, если с этой точки зрения взглянуть на историю костюма, то её тоже можно назвать мифопластикой ибо человек не изобретает новые силуэты, а комбинирует три архетипа – круг, квадрат и треугольник.

4.2. Мифопластика в стиле этно

Мифопластика в стиле этно – это проектирование на основе символов, архетипов и мифологии той или иной этнической культуры. Этническая или традиционная культура является органическим продолжением первобытной, которая всесакральна. Мифопоэтическое мировоззрение исходит из тождества мира и человека (макрокосма и микрокосма). Космос является высшей ценностью. Элементы мира очеловечиваются, одушевляются и, в то же время приобретают космичность. Например, дом, жилище в этнических культурах есть образ мира. Это касается и народной одежды. Л. Б. Переверзев именно на примере жилища изобретает и демонстрирует свою мифопластику. В настоящее время в современном дизайне жилой среды возрос интерес к этническому стилю. Любой интерьер и его предметная наполненность – это, в первую очередь, проекция представлений человека о мире и своем месте в нем, т.е. - ментальных черт их создателей.

Чтобы спроектировать современный интерьер в стиле этно, необходимо восстановить картину мира этого этноса, изучить традиционное жилище и все то, чем было наполнено его внутреннее пространство. Устройство очага, плетеные циновки, шкуры животных, утварь – деревянная, плетеная, глиняная, маски, скульптура – все это создавалось непрофессиональными мастерами, но при их изготовлении акцентировалось

только самое главное в вещи, легко допускались условности. Отсюда – простота и убедительная целостность создаваемых вещей. Эта целостность сопоставима с общим образом самих жилищ. При декоративном оформлении вещей, мастера применяли симметрию и ритмические повторения, взятые из природы.

Для декора этнических вещей характерна смелая стилизация в орнаментах и сочетание простых локальных цветов. Вообще, для предметов традиционной культуры характерны такие качества, как обобщенность, цельность, подкупающая простота, наивность и красочность.

Итак, традиционные жилища сооружались из природных материалов, были просты и функциональны, в них присутствовали только предметы, необходимые для обеспечения жизни, которые были на редкость целостными в своем декоративном оформлении. В интерьерах наблюдалась подкупающая простота и, в то же время, выразительность. В них не было ничего, что свидетельствовало бы о стремлении как-то специально «стильно» их оформить. Такие интерьеры в полной мере отражали картину мира их обитателей, одной из главных задач которых было поддержание жизни, убежденных в своей абсолютной причастности неделимому и живому природному космосу.

Популярность стиля этно в оформлении предметной среды жилища, возможно, обусловлена стремлением человека постиндустриального общества вернуться во времена, когда мир представлялся единым, целостным, естественным, а человек был его неотъемлемой частью и пребывал в полной гармонии с Природой, когда сегодняшних трудностей и противоречий просто не существовало.

Таким образом, в интерьерах в этническом стиле должна присутствовать неразрывная связь с природным миром. Натуральный камень, неокрашенное дерево, стебли растений, веревки, кора и подобные натуральные материалы – в противоположность синтетическим пластикам, ковровинам, клееным плиткам. Актуальными для стиля этно становятся формы, в которых запечатлена бывшая цельность, нерасчлененность всего природного космоса. А ею «заряжены» предметы традиционных культур – с формами цельными, обобщенными, с выразительной стилизацией, чистыми локальными цветами, яркой декоративностью. Их включенность в интерьер, их аура, их «силовое поле» привносят в окружающую среду ощущение давно утраченной цельности, устойчивости, надежности, тепла, уюта, человечности.

Подобные интерьеры апеллируют к нашему подсознанию, к нашей праистории, к генетической памяти человека, поэтому они – открытые системы, которые можно трансформировать, пополнять, в них могут сосуществовать предметы из разных этнических культур. Аналогичными свойствами также обладают изделия, так называемого наивного искусства с его утопичной мечтой о счастье человечества. Предметы этого искусства тоже прекрасно вписываются в интерьеры стиля этно. (Илл.21,22)

Этнический стиль в одежде имеет своим истоком фольклор. Рукотворные вещи, привезенные из дальних стран, во все времена вдохновляли художников и продолжают вдохновлять современных дизайнеров моды. Так что этот стиль никогда не потеряет актуальности.

А. Н. Лаврентьев - теоретик и практик современного дизайна. Обращение к традиционным ценностям, фольклорным символам, формам, технологиям, структурным идеям, архетипичным, по своей сути, он считает частью профессионального дизайнерского мышления. Фольклорное начало – вечное, питает он, - оно живо в постоянстве принципа: минимум средств – максимальный результат... Фольклорное начало означает, что художественность, формально-композиционное мастерство – не самое главное в вещи. Важнее ее цельность, органичность, естественность рождения. Дело не только в пользе, но и в человечности, со-человечности. [16 с.203]

Теория органопроекции Л. Б. Переверзева, представляющая человеческое тело как первообраз или органический архетип, является символической манифестацией всего живого в любых продуктах и процессах человеческого творчества, будь то техника, искусство или наука. Ремесленничество, по его словам, концентрирует и отражает в своих продуктах богатейшее наследие этнической памяти народа. Именно ремесленники, народные мастера воссоздают в своих рукотворных вещах этнические архетипы, бессознательно, на интуитивном уровне. Ремесленный труд органически связан с натуральными материалами, которые можно формировать вручную и простым инструментом.

Но как совместить то, что «шито на коленке» с тенденциями мировой моды? А может быть этого делать не надо? Ведь фольклор – это живое явление, оно продолжает развиваться. И пусть процветает этот «стихийный» уличный фольклор. В мировой современной культуре действуют сейчас две тенденции – всеобщая глобализация и индивидуализация – акцент на уникальность каждой личности. Поэтому, пусть каждый человек творит свой облик по своему вкусу. Пусть будет каждый сам себе стилист. Передовые японские модельеры давно почувствовали это. Они не завершают дизайн вещи, а дают её носителю возможность самореализоваться и доделать вещь по своему вкусу. Ёдзи Ямамото говорит: «Я никогда не создаю вещи такими, какими они видятся мне. Стараюсь воссоздать на 70 – 80%, а потом подбрасываю их клиентам, чтобы они завершили их по-своему». Иссей Мияке возможность сотрудничества потребителя и дизайнера сделал одним из принципов своей творческой концепции. Он утверждает, что без изобретательности тех, кто будет носить его одежду, его одежда не одежда. В ней предусматривается простор для фантазии потребителя, каждый может понять её по-своему и по-своему носить.

Интересно, что современные дизайнеры моды в поисках вдохновения всё чаще обращают свой взгляд на человека с улицы, простого обывателя.

«Нам необходимы импульсы и энергия улиц – говорит Кристиан Лакруа, и добавляет – страшно в этом признаться, но часто привлекательнее всего одеваются самые бедные люди». [27 с.154]]

Естественность, случайные сочетания форм, цветов и фактур в одежде человека ничего не знающего о моде или не имеющего средств, чтобы ей следовать, привлекают внимание дизайнеров, ищущих парадоксов. В дизайне одежды продолжает сохраняться тенденция к случайным сочетаниям. В манере ношения модно имитировать непродуманность наряда, демонстрировать несочетающиеся элементы. Эта нарочитая имитация ручного труда, подражание продуктам самодельного творчества (плохая посадка на фигуре, спущенные петли, прорези, неровные края и т.д.), потертость и поношенность, неправильность и даже дефектность - яркое проявление стилистики постмодерна. Возможно, так постмодерн проявляет свое почтительное отношение к повседневности, любому обломку обиходной вещи, как будто только что найденной на свалке, вынося её на всеобщее обозрение, выставя напоказ и делая, в конце концов, модным объектом.

Этот факт благоговейного, почти ритуального отношения к любому фрагменту повседневности, характерного и для современного искусства в целом, содержит в себе мощный заряд постмодерновой, иронически-игровой энергетики.

Глобальная мода сегодня тоже претерпевает изменения.

В двадцатом веке, чтобы вписаться в модный бомонд и всерьёз заявить о себе, нужно было покорить Париж. Сегодня, в первой четверти XXI века всё изменилось. Список привычных для нас столиц моды – Париж, Лондон, Нью-Йорк и Милан - меняется на глазах. Мир стал слишком разнообразным, динамичным, мультикультурным, чтобы сконцентрироваться в этих четырёх городах. Несмотря на то, что эти мегаполисы продолжают оставаться нервными центрами моды, мы с повышенным вниманием следим за развитием дизайна в других частях света, дизайном, который, возможно, взорвёт международную моду в будущем. Сегодня на международных подиумах появляется всё больше дизайнеров разных национальностей: индийцы, бразильцы, русские, поляки, китайцы, пакистанцы, израильтяне, представители Ганы, Южной Африки и др.

Такие изменения – результат наступления нового тысячелетия, для которого характерен «плавильный котёл» различных культур, стремящихся выразить и утвердить свою идентичность во всё более глобализованном мире. Для современной моды раздвигать границы – это единственный способ собственного обновления, чтобы избежать дряхления. Мода шагает в ногу с символами, определяющими наше время. Индивидуальность, свобода самовыражения, самодостаточность, инновации, исследовательский поиск, новые технологии, смешение различных стилей – всё это сформировало ядро деятельности дизайнеров, артикулирующих новую концепцию XXI века, которая, опираясь на национальные корни, всё-таки является глобальным

проектом. Благодаря своим дизайнерам, так называемые БРИК-страны (Бразилия, Россия, Индия, Китай) с интенсивно развивающимися экономиками всё громче заявляют о себе в мире моды.

Таким образом, подтверждая собственную идентичность, появляются погружённые в свою культуру дизайнеры, которые черпают всё самое лучшее в ней и с гордостью облачают свою самобытность в роскошные бренды. Ибо в элитарный клуб «модных» государств попадают лишь те страны, которые сумели перевести национальную идею и традиции на актуальный язык моды и проложить собственное оригинальное видение современности.

То есть, именно этника в проектной деятельности дизайнера одежды способна пробудить интерес к его творчеству и, возможно, сделать его успешным на мировых подиумах.

Итак, мифопластика в стиле этно – это проектирование на основе символов, архетипов и мифологии той или иной этнической культуры. Есть ли те, среди отечественных дизайнеров одежды, кто, возможно, не подозревая об этом, используют этот метод в своём творчестве?

Российские создатели одежды, современные отечественные дизайнеры, которые в своём творчестве интуитивно или сознательно воплощают этническую специфику, конечно, есть. И проявляется эта «русскость» сегодня в совершенно новых формах, нежели, например, в советское время.

Этот новый, неожиданный, свежий взгляд на русское в одежде с успехом демонстрирует, например, Алёна Ахмадуллина. Интересные конструктивные решения моделей в любой её коллекции сочетаются с яркой образностью. В то же время – вещи вполне носибельны и обладают высоким качеством исполнения. В коллекциях Алены присутствует не только романтика, например, в одной из них художница остроумно обыгрывает сюжеты отечественной истории: представленные платья и блузы имеют принты-обманки: нарисованные ремни и портупеи, значки и орденские ленты времён гражданской войны. Материалы – традиционно русские: кожа, мех и натуральные ткани. Она применяет меховые аппликации с животными – лесными обитателями и сюжетами из русских сказок. Вообще мифы и сказки – её излюбленная тема. (Илл.40-45) Сама Алена говорит: «Русскость в моих коллекциях – это часть моего стиля, не вижу смысла искать вдалёке где-то далеко за океаном, все новое – это хорошо забытое старое. Что может быть красивее и загадочнее узоров и орнаментов нашей русской культуры? Это и сказки и работы наших художников, архитекторов, иллюстраторов. И да, в какой то степени я патриот».

Дарья Разумихина работает в стиле, который называет этнофутуризмом: русские кружева и цветная тесьма, настроенные на ткань полоска к полоске. Изделия получаются яркими, праздничными. Дарья использует в работе ткани только российского производства. Художник-модельер и кандидат наук, она много путешествует. Её дом напоминает

музей. Здесь собраны экзотические ткани и образцы старинной национальной одежды, африканские маски и русские вышивки, сложносоставные бисерные украшения и головные уборы с острова Бали. Аксессуары авторской работы – часть её коллекции. «Это для нас рюшки и тесемки – русский стиль, а так для каждого народа он свой. Все фольклорные вещи мира одинаковы. Я использую российские тесемки и ткани, но идея остается. Все фольклорные костюмы имеют вышивку, аппликации из тесемок и ленточек. Моя заслуга в том, - говорит Дарья, - что я это сделала модным...» В одном из интервью Дарья признается: «Меня бы обидело, если бы говорили, что Разумихина сделала коллекцию в стиле Гуччи. Если про меня скажут или напишут, что я повторяю чьи-то идеи, то буду смертельно оскорблена. Я работаю в своем стиле, поэтому неудивительно, что повторяю свои идеи. Это лицо марки. У каждого дизайнера есть свое лицо., и надо держать марку. Вообще в мире не так много брендов, которые придерживаются одного стиля. И я в их числе». Любимый прием дизайнера – создание красочных аппликаций. Гармония рисунков, цвет, расположение тесьмы и кружев хорошо продуманы, в результате получаются изысканные, артистичные костюмы, которые восхищают своей зрелищностью и талантливой яркостью. Стиль Razu Mikhina – чувственный, эмоциональный – отражает влюбленность автора в жизнь. Фольклорные мотивы, прикладное и примитивное искусство разных народов – источник вдохновения и неиссякаемого творческого потенциала дизайнера. Русские же мотивы у Дарьи Разумихиной ощутимы как нечто корневое, родниковое.

Главные признаки всех коллекций Дениса Симачёва – русский китч в узорах хохломы, гжели, палеха, павловопосадских платков. В его работах парадоксально сочетаются элементы казачьей формы и силуэты сказочных персонажей, скоморошьи атрибуты и образность советских 70-х. Парадоксы, юмор, игровые моменты – вполне в духе постмодерна. Очень узнаваемо и очень по-русски.

Александр Арнгольт. Никто не может предсказать, что петербургский дизайнер покажет в следующий раз. Единственный постоянный элемент – маленький золотой крестик. «Занимаясь созданием нового направления русского текстиля, я думаю, что мне удастся передать философию русской моды. А дизайн, основу конструкции, я хотел бы сохранить свою. Когда я говорю, что я буду делать русскую моду, все смотрят на меня с ужасом. Но я бы очень хотел передать через платье очарование России».

Виктория Андреянова. В её творчестве всегда чувствуется что-то русское, какая-то тоска по корням, детству и домашнему уюту.

«Когда стоит такая раздетая дура, как Россия, грех ехать в Париж и искать что-то там. Где родился – там и пригодился».

Татьяна Парфёнова. Питерский дизайнер, стояла у истоков российской моды. Ей удастся сочетать строгость и безупречность кроя с образностью навеянной русской историей или этническими мотивами. Вышивка от Парфёновой – актуальная и стильная. Интересно и образно пишет о

творчестве Татьяны Парфеновой София Азархи – художник, журналист, автор многочисленных статей об искусстве костюма.[2] По её мнению, важнейшей частью современных стратегий в искусстве является мифотворчество. Нога Фриды Кало, усы и причуды Дали, странности Уорхолла, любовные связи Шанель: вся эта мифологическая атрибутика, дразнящая любопытство потребителя искусства, предмет коммерческих манипуляций. Методики нашей героини не столь радикальны, но вполне эффективны. Она строит миф их недомолвок, как бы накидывает на грубую действительность нежный флер красоты, и действительность истончается и тает, превращаясь в грёзу. Эстетические пристрастия художницы причудливы и не имеют ничего общего с классическим дизайном. Парфенова – украшатель и эклектик в той степени, в какой эклектичен постмодернизм. Постмодернистский эклектизм Татьяны – это не изъязь вкуса. Напротив, только с абсолютным вкусом, подобным абсолютному слуху музыканта, и можно разыгрывать уверенную партию в дисгармонической симфонии новейшего искусства. Платья от парфеновой вне модных тенденций и веяний времени. Это некие платья вообще. СобираТЕЛЬный образ, архетип платьев XX века, который можно угадать в рисунках мечтательных девочек или узнать в самодельных провинциальных нарядах, спрятанных в глубинах зеркальных шкафов. Спустя многие годы такие наряды, извлеченные из забвения, удивляют своей наивной трогательной прелестью. Эту «винтажную» специфику Татьяна парфенова доводит в своих коллекциях до совершенства. Она работает с культурной памятью. В любой коллекции Парфеновой обязательно встречается мотив розы. Она может быть крохотной или, наоборот, огромной, вышитой или собранной из ткани. Роза может появиться на головном уборе, послужить отделкой лифа, она присутствует в шалях, шарфах, в узорах тканей, в названиях коллекций. Вездесущая роза – визитная карточка Татьяны Парфеновой. В работе над коллекциями Татьяна часто отдается на волю интуиции, постижение глубокого смысла вещей происходит без вмешательства рассудка, она творит свободно, как живописец-экспрессионист, используя вместо холста и красок полотнища тканей. Для неё первичен цвет. Она не станет педантично высчитывать миллиметры, биться над поиском единственно верной линии кроя. У неё крупное, обобщенное видение. Цвет, вибрирование фактурных поверхностей, концепт, нарратив, образ, музыка сливаются в единый суггестивный аккорд. Она творит свой театр моды. Костюм от Парфеновой – предмет роскоши. К ней приходят покупать не одежду, а нечто куда более важное, доступное далеко не всем – материализованный миф, сказку о неземной красоте. (Илл.46-51).

Елена Супрун. Большинство творческих проектов Елены связано с увлечением историей моды, в том числе советской. Она, скорее, модельер-художник, чем дизайнер-бизнесмен: стопроцентная творческая личность, дом которой полон интересных людей, антиквариата и экзотики. Неповторимость Супрун как модельера в том, что она использует на

профессиональном уровне старинные ткани. Эти материи она буквально по лоскуткам собирает в антикварных магазинах России. Наряды Супрун – это коктейль из редчайших тканей и личных творческих изысканий автора.

Валентин Юдашкин. У ветерана русской моды принято заказывать вечерние платья для торжественных случаев. Его эксклюзивным моделям присуща повышенная декоративность. Не случайно многие его творения экспонируются в мировых музейных коллекциях. Дизайнер выпускает и линии готовой одежды. Соответствие западным модным тенденциям часто соседствует в его моделях с российскими этническими и историческими мотивами.

Ирина Крутикова. Королева русского меха, великая и скромная, дизайнер с сорокалетним стажем, Лауреат государственной премии России, обладательница «Золотого манекена». Природный дар новатора и огромный творческий потенциал позволяют ей экспериментировать с традиционным для России материалом, изобретая новые технологии и вводя в моду новые виды ассортимента: юбки, пальто, костюмы из меха, шубы и накидки, собранные из разноцветных лоскутков, технология выработки овчины под атлас, двухсторонние меховые пальто, изделия, сплетённые как кружево из меховых лент. Несколько десятилетий назад никто в моде не относился к меху подобным образом. И, вероятно, не случайно, что такой мастер родился на русской земле.

Вячеслав Зайцев. Маститый российский кутюрье, он долгое время олицетворял собой индустрию моды Великого Советского Союза. Он служил красоте зачастую не благодаря, а вопреки сложившимся обстоятельствам. Его творческий почерк характерен безупречным кроем, абсолютным чувством стиля и чувством ансамбля, а также какой-то неувимой «русскостью» всего, что он делает.

4.3. Телесная мифопластика в архаических культурах современности

В современном мире продолжают существовать людские сообщества, живущие вдали от цивилизации и по своим собственным глубоко архаичным законам и правилам. Согласно Л. Б. Переверзеву, мифопластика в архаических обществах усваивается подрастающим поколением посредством ритуально-символических инициаций, надёжно скрепляющих миф, образ вещи и практическое действие по её выполнению. Именно в обрядовой практике творилась телесная мифопластика первобытности. И в современных архаических культурах обряд инициации является важнейшим. Как в самом начале истории, юноша не прошедший этот обряд считается «нечистым». Нечистота первоначально не связана с гигиеной, она имеет нравственно-этический оттенок и соотносится с состоянием слабости или опасности, из которого выводит инициация. Роспись и резьба по телу – первые формы художественной деятельности

человека разумного. Китайский иероглиф «вэнь» первоначально означал узор на теле. Сегодня он переводится как «культурность, принадлежность к культуре». «Вэнь» - это то, чем человек без одежды отличается от животного. С нанесением узоров становится видна граница между натурой и культурой. И эти узоры не декоративны, в них фиксируются знания, обладающие магической силой.

Тело – первый аккумулятор культурного опыта, когда других способов хранения и передачи ещё нет.

На тело подростка в обряде инициации посредством знаков татуировки наносилась «метка», дающая имя человеку, не индивидуальное, а общее имя рода, соотносимое с первопредком-тотемом. Становится понятным, почему непокрытый узорами человек воспринимается как «нечистый», слабый, подверженный многочисленным опасностям. Соотнесение с тотемом, родовым духом, присутствие на теле его знаков – это мощный оберег, который придает силы, уверенность, здоровье. Посредством рубцевания и знаков татуировки придавалось внешнее сходство с тотемом, например, с крокодилом, чья кожа груба и неровна. Кожа архаического человека – это своеобразный паспорт, несущий о нем всю информацию. Нет региона, где люди не прибегали бы к «гарантированному» закреплению ценностной информации на теле. Современный маори, видя собственную фотографию, отрицает собственную с ней идентичность, указывая на грудь с узорами: «Это не я, вот – я». Сама процедура рубцевания приобретает сходство с магическим обрядом. Несоблюдение обрядности лишает татуировку её символического значения. У многих племен татуированием занимаются только жрецы. По представлению некоторых первобытных племен, только татуированные входят в «царство блаженных». На островах Океании детей, рожденных от нетатуированных женщин убивали. (Илл.7,8)

Происхождение костюма в его знаково-символической сущности связано с обрядом инициации. В отличие от одежды с её сугубо утилитарными свойствами, костюм с момента своего зарождения до современных форм являлся и является социальным знаком отличия. Он, с одной стороны, обнаруживает и подчеркивает дифференциацию общества на группы, а, с другой стороны, объединяет людей внутри этой группы.

В архаических сообществах современности делается упор на такие особенности как стили причесок, раскрашивание лица и тела, предпочтение тех или иных украшений, традиций украшать свою одежду или головные уборы перьями и вышивкой, в каждом коллективе существуют свои эталоны красоты, которые могут показаться незначительными. Но именно эти особенности делают каждый народ неповторимым и уникальным. Многие способы украшать себя довольно неординарны, к тому же они сохраняются на всю жизнь. Примером могут служить татуировки современных маори, шрамы, характерные для многих современных африканских племен, разнообразные увечья половых органов мужчин и женщин (обрезание, надрезы на различных органах тела и т.д.), прокалывание мочек ушей с

целью носить в них довольно крупные предметы (практикуется у масаи и некоторых племен Новой Гвинеи), использование «губных тарелок» (характерно для сурма в Эфиопии и некоторых амазонских племен), ношение тяжелых шейных колец (характерно для женщин народа ндебеле в Южной Африке и племени падонг в Юго–Восточной Азии).(Илл.58-60). Подобные «украшения» используются для определения социального статуса, принадлежности к клану или как символ различия полов. Многие из таких остающихся навсегда «отметин» связаны с достижением половой зрелости или вступлением в брак: считается, что в обряде инициации человек должен пройти через боль, чтобы как следует прочувствовать те изменения, которые происходят в его жизни. (Илл.52-55). В обряде посвящения юноша получал эти несмываемые знаки, наглядно демонстрирующие его принадлежность к своему родовому коллективу. Огромное значение в передаче культурного опыта в безписьменных обществах имел ритуальный танец. Как в глубокой древности, так и сейчас, танец выступает как неотъемлемая часть магических ритуалов. Целью сакрального танца является раскрытие архетипической модели поведения, установление особой ритуальной связи и обращение к божественному миру с помощью танцевального движения. Пляски, музыка, пантомима, песнопение, раскраска тела были неизменными атрибутами обрядовой деятельности.

4.4. Телесная мифопластика постмодерна

Телесная мифопластика первобытности проявлялась в ритуальном танце и раскраске тела. В обрядовом коллективном действе мифы вытанцовывались, выплакивались, высмеховывались, воплощаясь в музыкально-пластический образ. В современных архаических обществах происходит то же самое. Существует ли телесная мифопластика в сегодняшнем цивилизованном мире? Как она интегрируется в эстетику постмодерна? Как соотносятся ментальность и телесность в современном человеке?

Ментальность, менталитет – это система образов, которые лежат в основе человеческих представлений о мире и своем месте в нем. Это глубинный уровень коллективного и индивидуального сознания, включающий и бессознательную составляющую. Глубинные слои менталитета связаны с социальной памятью и архетипами поведения людей. Носителями менталитета являются символы. Любые следствия человеческой активности: слово, жест, поступок, форма деятельности – имеют символический аспект. [18 с.14] Согласно теории К. Юнга, существуют «естественные» и «культурные» символы. Естественные символы вариативны в силу своей большей архетипичности, они архаичны, амбивалентны, исполнены разрушительной психической энергии... Культурные символы более конвенциональны, они прошли множество

преобразований, через более или менее сознательное развитие и стали коллективными образами, принятыми в цивилизованных обществах.

Постмодерн – есть новое мировоззрение, ментальная специфика современной эпохи. И этот формирующийся в современной культуре новый, нелинейный способ видения мира нуждается и в новом языке для своего выражения. В силу не окончательной разработанности такого языка, для постмодернизма характерно использование мифологических образов и тяготение к метафорике. Идея поэтического мышления обретает в современном ментальном пространстве фундаментальный статус. Современные философы отмечают взаимопроникновение, срастание науки и мифа. [24 с.831]

Согласно новому мировосприятию, мир устроен нерационально, он сомнителен, непознаваем и индивидуален. Поворот в общественном мировосприятии связан с ослаблением диктата «нормы», «эталона», будь то норма в восприятии мыслительных процедур, в восприятии «красоты тела», или в иных сферах человеческой жизнедеятельности.

Постмодерн постулирует многозначность истины, расширение сферы контекстов. В целом система мышления становится более гибкой, неоднозначной, неопределенной, а иногда и двусмысленной. Размываются грани эстетической оценки явлений. Размывание границ вообще характерно для постмодерна.

Трансгрессия – одно из ключевых понятий постмодернизма, фиксирующее феномен перехода непроходимой границы, и прежде всего – границы между возможным и невозможным. По сути, трансгрессия, как прорыв в потустороннюю реальность, в культурной традиции существовала с начала времен. Если обратиться к анализу феномена религиозного экстаза, то шаманские практики и есть трансгрессия. Традиционной сферой анализа выступает для философии постмодернизма также феномен смерти, понимаемый в качестве трансгрессивного перехода. Исследуется также ситуация запрета, когда некий предел мыслится в качестве непреодолимого в силу своей табуированности в той или иной культурной традиции. В данном контексте моделируется ситуация праздника, карнавала. Табуированный «запретный плод» проступает в празднествах, в ходе которых позволено – даже требуется – то, что обычно запрещено. Во время праздника именно трансгрессия придает ему чудесный, божественный вид, при этом сфера сексуальности акцентируется. [24 с.842]

Современное представление о теле характеризуется, прежде всего, возможностью выйти за его пределы. Граница телесности становится все более неопределенной, зыбкой, виртуальной. При помощи компьютерных технологий, пребывая в виртуальной реальности, субъект может иметь любые заданные разработчиками характеристики своей телесности и параметры «физического» взаимодействия с объектами окружающего мира. В реальной жизни трансформация тела стала сегодня доступна не только звездам. Современной культурой достигнут высокий уровень свободы в

данной сфере (от бодибилдинга и силиконопластики до смены цвета кожи и трансвестизма), что открывает неизвестный ранее простор для всевозможных экспериментов с телом. Утратив постоянство форм, оно стало восприниматься изменчивым, отныне тело не судьба, а первичное сырье, нуждающееся в обработке. Современная пластическая хирургия позволяет «произвольно» улучшать собственную внешность. Если раньше пластику делали в крайних случаях, для исправления физических недостатков, то теперь пациент пластического хирурга ориентирован на приобретение неких гипертрофированных, диктуемых модой примет времени: непомерно увеличенного бюста, раздутых губ, лишенных женственности бедер, ягодич и т.д. В современном социуме наблюдается противоречивое явление. С одной стороны, терпимость ко всякого рода физическим отклонениям, с другой стороны, более жесткие стандарты в эталонной красоте. Например, сегодня термин «красавица» в характеристике женской внешности применяется гораздо шире, чем это было раньше. «Красивой», «эффектной», «соблазнительной», «сексуальной» может быть названа женщина, имеющая совсем не идеальную форму ног, носа, лица и др., - что было бы совершенно невозможно ещё несколько десятилетий назад. Вместе с тем сегодня жестко установлена норма телесных параметров 90-60-90, которая влияет на самооценку большинства обычных женщин, чаще всего нагружая их тяжким бременем осознания собственного несовершенства и, в конце концов, неприятия собственного тела.

Но существует сэлфи. Эта технология сегодня чрезвычайно популярна. Благодаря ей мы можем формировать свой телесный образ не только в сознании, но и визуализировать его, а также преобразовывать в виртуальной реальности. В современной ситуации популярна обработка изображений при помощи фильтров и специальных компьютерных программ. Технология сэлфи оказалась чрезвычайно удобным инструментом, который помогает нам развивать, приукрашивать, материализовывать воображаемое, создавать и формировать по нашему желанию образ своего «я», создавая в соцсетях миф о себе.

Начало XXI века ознаменовано глобальными изменениями во всех областях жизни человека: в культуре, науке, политике, искусстве, моде, в самом способе и скорости обмена информацией между людьми. Именно в наше время происходит смена парадигм с вербальной на визуальную, наблюдается антропологический поворот (возросший интерес к человеку), и непосредственно к человеческому телу – телоцентризм. Именно в рамках телоцентризма оформилась общая телесно-визуалистская ориентация современной культуры, выражающаяся в потребительстве, культе здоровья, сексуальной акцентации, формировании и продвижении привлекательных имиджей в рекламе, политике, искусстве, даже религии и науке, роли новой образности в виртуальной реальности информационных технологий. Все решается с телом и на уровне тела. Телесность теперь – форма индивидуальности. [35 с.163]

Постмодернизм радикально пересматривает понятие телесности в плане его предельной семиотизации. Тело в постмодернизме рассматривается как текст. Телесность артикулируется постмодернизмом как сфера разворачивания социальных и дискурсивных кодов: «феноменологическое тело» у Мерло-Понти, «социальное тело» у Делеза и Гваттари, «текстуальное тело» у Р. Барта. В этом отношении философия постмодернизма рефлексивно осмысливает себя как «философию новой телесности». [24 с.826]

Язык тела существовал всегда, он достался нам от приматов. Язык тела в его коммуникативном аспекте – это кинесика, т.е. совокупность кинем – значимых жестовых, мимических и пантомимических движений. В филогенезе звуковые языки формировались на основе языка жестов, который уже имелся у приматов. Еще Аристотель полагал, что существуют общие для всех людей способы проявления радости, горя, страха, эротического возбуждения. Вслед за Аристотелем многие антропологи, например, Дарвин считали, что эмоциональная экспрессия носит универсальный характер, а также что эта универсальность способствовала выживанию человечества в процессе эволюции. Язык тела для психоаналитиков – это язык бессознательного. В психоанализе он рассматривается как первичный по отношению к вербальной коммуникации, как протоязык. Фрейд полагал, что символы, существующие в языке, и телесные символы – явления одного и того же порядка. Большинство метафор в основе своей отражают некоторую телесную реальность, они возникли по аналогии с человеческим телом. [24 с.1021]

Вероятно, не случайно метафорическое мышление так актуально сегодня. Пока вырабатывается новый язык для нового времени, человечество использует древнейшие универсалии: архетипы, метафоры, символы. Одна из ведущих тенденций современности – «новая первобытность», или «неопрIMITивизм» - возврат к архаическим культурам, к первобытному мифу, ритуалу, жесту, знаку, магии. [32 с.405] По словам В. Ф. Сидоренко, крупного теоретика дизайна, «метафорическое понимание», пожалуй, самый подходящий термин для выражения специфики дизайнерского искусства. По его мнению, проектная культура покоится не столько на вербальном или литературном способах мышления и общения, сколько на невербальных способах. Особенно наглядно это проявляется в использовании дизайнерами моделей и кодов, которые прочно основаны на графических образах – рисунках, диаграммах и эскизах, столь же способствующих процессу мышления, сколь и процессу передачи идей. Область невербального мышления и общения, связанного с дизайном, включает в себя большое количество элементов – от графики до языка предметов и языка действий. Большинство этих мыслительных способов закрепляется в правом полушарии головного мозга. На стороне этой мыслительной сферы располагается добрая половина человеческого опыта и способностей. [31 с. 301]

В самом деле, этот протоязык, язык жестов и графических иллюстраций мифа на стенах пещер использовался нашими предками в начале времен. И эта «новая первобытность» становится актуальной сегодня.

Проектное творчество на основе мифа, символа и архетипа и есть мифопластика. Правополушарное, метафорическое мышление востребовано сегодня. В дизайне торжествует образность и так называемое «слабое проектирование». Авторитарная «сильная проектность» модерна уступила место постмодернистскому подходу с его осторожным, часто минимальным и постепенным воздействием на уровне не глобальных перемен, а скорее отдельных предметов. Постмодернистский подход – это равноправие стилей, культур, времен, контекстов. Дизайн начала третьего тысячелетия более чем когда либо опирается на художественное творчество, на опыт современного искусства, на развитие эмоционально-образной составляющей. Дизайнеры стремятся создавать приятный, радостный продукт, соответствующий современному уровню восприятия и культурному опыту. Не только узко понятая функциональность, но и учет всего спектра возможностей восприятия и воздействий на чувства человека: зрительные, тактильные, слуховые. Игра форм не только на уровне пропорций и их восприятия как гармоничных, «хороших», но и на уровне ассоциаций, метафор.

Метафора – троп в поэтической речи, от греч. *metaphora* – перенос.

Суть метафоры состоит в понимании и выражении одной вещи посредством другой. Метафора подавляет некоторые детали и подчеркивает другие – иными словами, организует наше представление о предмете. Единицей метафорического высказывания является некоторая «система ассоциаций», для которых предлагается особая функция взаимодействия. Метафора реализует установки постмодерна на игровое употребление слова и его образное восприятие, на актуализацию семантики слова, на выявление поэтичности мышления и образно-художественных основ любой дискурсивной практики. По словам Е. В. Жердева, автора учебного пособия «Метафора в дизайне», в ситуации постмодерна становится весьма актуальным обращение художников к архетипическому осмыслению явлений жизни, к первообразам, к мифопоэтике. [9] Человек генетически предрасположен к образному мышлению, таким образом, метафора онтологически существует в ментальности человека. Первобытный анимизм и антропоморфизм тому яркие свидетельства.

Анимизм (от лат. *anima* - душа) – одухотворение всей живой и неживой природы, считается элементарной и начальной формой религиозных верований.

Антропоморфизм – очеловечивание природных явлений. В язычестве остались отголоски этого. У удмуртов, например, есть Мать солнца, Мать грома, Мать земли и т.д. В греко-римской мифологии явления природы олицетворены в образах человекоподобных богов. Нептун – бог морей, Гея – богиня земли и т.д.

С другой стороны, в первобытности, в условиях ещё невыделенности из природы человек отождествлял себя с её объектами. В охотничьей пантомиме всем своим обликом и повадками имитировал тотемного зверя. В наскальных росписях палеолита бизоны прямо-таки с человеческими лицами, а танцующие охотники в шкурах, масках, с рогами и хвостом – звероподобны.

Утилитарные вещи в первобытной и традиционной культурах всегда наделены символическим смыслом. Часто это образ космоса, например, прялка или костюм в народной традиции. Итальянский дизайнер Этторе Соттсасс обращался в своем творчестве к древним вещам, в них он ценил образный символический язык, совершенство художественной формы. Ему удалось извлечь ценностное зерно доклассического художественного ремесла и ввести его в контекст современной культуры.

Мифопластика как метод проектной деятельности, на наш взгляд, решает именно эту задачу: обосновать актуальность традиционных символических форм и наметить пути их интеграции в современный дизайн.

Телесная мифопластика постмодерна ярко проявляется в современном искусстве. Оно вызывает массу противоречивых чувств. Эстетика безобразного, телесного, шокирующего часто эксплуатируется художниками-акционистами. Эксперименты с собственным телом в перформансах уже превратились в определенный стереотип. Еще более интересен феномен гиперреалистической скульптуры. [63,64]

Гиперреалистичность как симуляция телесного натурализма – сложившийся тренд современного искусства. Эффект нарушения некоего запрета, перехода черты в демонстрации натурализма, безобразного телесного, становится здесь основой эстетического воздействия. Гиперреалистическая скульптура является механистической копией, искусственным телом – симулякр. И этот симулякр объявляется произведением искусства. В философии постмодерна термин «симулякр» означает «обман, пустую скорлупу, иллюзию». Творчество одного из самых известных и успешных художников современности Марка Куина балансирует на грани эстетики безобразного. Материалы, которые использует художник, варьируются от традиционных (мрамор, глина, бронза) до экспериментальных (золото, кровь, вино). Его скульптуры украшают площади и парки многих городов мира, среди них одна из самых удивительных работ «Планета» находится сейчас в парке Сингапура. Она изображает младенца огромных размеров, будто парящего в воздухе. Исследование тела и изменение традиционных канонов телесности прослеживается во всех скульптурах Марка Куина. Одна из скульптур, «Сирена», из серии портретов Кейт Мосс в экзотических позах йоги – самая большая золотая статуя со времен Древнего Египта, она весит 50 кг и стоит 1,5 миллиона фунтов стерлингов. Названная в пресс-релизе Британского музея «Афродитой нашего времени», она помещена в зал Нереид рядом со статуями знаменитых древнегреческих богинь. (Илл.62). Таким образом,

скульптура поставлена в один ряд с античными статуями и позиционируется как некий новый канон красоты посткультуры. Однако, как любому постмодернистскому произведению, этой скульптуре присуща не серьезность классики, а скорее структура «пастиша», то есть иронии в отношении всех традиционных ценностей. Но как современный этап в развитии визуального искусства она отражает новый тип восприятия и отношения к феномену телесности. Неслучайно прототипом современной «Сирены» стала модель, глобализированный медийный персонаж, своего рода телесный канон, или идеал, созданный медиакультурой. Однако художник пытается деконструировать этот миф, придавая телу экзотическую позу, тем самым разрушая традиционное представление о каноничности.

Архетипы прекрасного и безобразного сформировались на заре человеческой цивилизации. Эти архетипы определяют наше оценочное отношение к различным явлениям жизни и искусства и по сей день. Безобразное изначально ассоциировалось с хаосом природной стихии, животным началом натуры человека, инстинктами, сферой бессознательного и проявлением телесного. Прекрасное, в противоположность, всегда было проявлением упорядочивания, идеального начала, разума и рационализации, атрибутом духовной и нравственной сферы. Но в постмодерне ценности сместились, все смешалось, ничего не свято, это явление получило свое название «хаосмос». Постмодернизм – это философия деконструкции и «дифферанса» (различения), то есть мерцания и скольжения смыслов. Человеческая культура, пройдя долгий путь развития, произвела огромное количество символов и знаков, которые постоянно друг на друга наслаиваются, складываясь в пирамиду текстов, гипертекстов, интертекстов, доступных сейчас не только в виде письменных источников, но и в форме виртуальной сети. Затерянность в паутине следов смыслов, которые очень сложно уловить, найти их первоисточник и оригинал, это и есть наша сегодняшняя реальность. Постмодернистская культура представляет собой «борьбу со смыслом», обусловленную тем, что традиционные семантики, связывающие между собой форму и смысл, утрачены, а новые категории зыбки и неотчетливы. [6 с. 421] Определяя всю современную действительность как «гиперреальность», философ Жан Бодрийяр описывает сегодняшний мир как власть симулякров, которые не маскируют, а провозглашают свой обман. Современная культура целиком пронизана медиасоставляющей, её образы-фантазмы перемешаны с правдой жизни, фальсификация уже приобретает определенный формат, так называемый, жанр фейка. Сейчас мы живем в эпоху «даблпост», когда возникло сращивание человека с экраном и виртуальной реальностью. Мы вернулись в состояние симбиоза, когда-то в архаические времена это был симбиоз человека с природой, а сегодня с технологией. Этот симбиоз начинает диктовать определенные модели восприятия, а также способы создания произведений искусства. Художник подражает не природе, а технике, соревнуется с ней в точности копирования реальности. Под воздействием

экрана изменяется восприятие пространства и времени, все искусство становится развлекательным аттракционом, а кроме того, продуктом потребления и товаром. Медиакultura уже навязала этот стереотип аттракциона многим жанрам современного искусства. Смысл гиперреализма – аттракцион симуляции, рассчитанный на шоковый эффект. Симуляция доминирует над образом в гиперреализме, мы уже не переживаем бытие вещей в момент восприятия картины или скульптуры, а поражаемся искусности обмана, иллюзии.

Глава 5. Проектная мифопластика в эскизной графике костюма

Мифопластика во главу угла ставит интуитивный метод творчества, то самое правополушарное дизайнерское мышление, о котором писал В. Ф. Сидоренко. По словам И. А. Бесковой, целостное, эмпатийное, непосредственное отношение к миру, свойственное архаическому человеку, его восприятие происходящего вовне как во-мне-самом, - все это самым очевидным образом соотносено с интуитивной способностью и возможностью прямого постижения внутренней природы явлений. Цивилизованному человеку следует этому учиться, ибо он утратил свою органическую связь с природой. Это важно для реализации креативных потенций, как в науке, так и в искусстве.

Такой способ творчества можно назвать интуитивной мифопластикой или интуитивно-телесной мифопластикой. Эвристические методы проектирования соотносимы с такой мифопластикой. Первый этап творчества – сбор информации производится на интеллектуальном уровне. Наиболее же значимые этапы, непосредственно соотносённые с рождением нового, - это этапы инкубации и озарения, когда основной акцент переносится на неосознаваемые процессы. В это время сознание не просто отключено от работы над проблемой, приветствуется полное её забвение. Часто озарение приходит во сне, на отдыхе, когда голова занята чем-то другим. И именно в это время подготавливается рождение подлинно творческого результата. Почему решение приходит когда отключен мозг?

Исследуя этот вопрос, Бескова говорит об особой телесности, свойственной человеку на ранних этапах филогенеза, когда происходило мышление телом, всеми органами чувств, буквально каждой клеточкой. Поступающая информация кодируется всеми системами организма параллельно: аудио-, видео-, тактильной, и кинетической. И ментальная составляющая находится в одном ряду с остальными, не выше. В некоторых восточных школах, например, ум выступает как своего рода шестое чувство. Поэтому сознательное принятие такого опыта, имеющегося как в исторически ранних культурах, так и зафиксированного в свидетельствах просветленных, достигших в своей практике высших стадий миропонимания,

уважительное и бережное отношение к тому, что сегодня знакомо нам как «тихий, иногда еле уловимый голос интуиции», дает колоссальный потенциал для решения творческих задач. [6 с.262]

Как «работает» проектная мифопластика в эскизной графике костюма?

- путем погружения в национальную культуру, где каждая рукотворная вещь сакральна, оживляются её архетипы и глубинные символы;
- поиск костюмной формы ведется на основе трех архетипических форм круга, квадрата и треугольника;
- путем изучения менталитета и мифологии того или иного этноса складывается представление о национальном психологическом архетипе, на основе которого создается костюмографическое произведение
- графическое проектирование ведется на основе биоформ (органопроекция)
- проектирование на основе метафоры
- на основе цветовой триады древних

Практические задания

Задание 1. Создание абстрактного силуэта костюма на основе трех форм-архетипов: квадрата, треугольника и круга

ВВЕДЕНИЕ

Именно эти три формы: круг, квадрат и треугольник являются геометрическими архетипами. Воздействие этих простых первичных форм на психику человека универсально, ибо архетипы генетически передаются на уровне коллективного бессознательного. Все геометрические объемы «вырастают» из первичных форм по механизмам трансформации: увеличение/уменьшение формы в одном или нескольких измерениях, дефрагментация формы, присоединение/слияние форм.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА

ЦЕЛЬ. Научиться преобразовывать геометрические формы в абстрактный эмоционально насыщенный символический образ.

СОДЕРЖАНИЕ. Создать три абстрактных силуэта человека в костюме, используя только эти три архетипические формы: круг, квадрат и треугольник. Каждый силуэт должен соотноситься с эмоциональным девизом. Например, первый силуэт соответствует девизу «Солнечное утро», второй силуэт воплощает девиз «Ритмы Африки», и третий соотносится с девизом «Жестокие игры».

ФОРМА ПОДАЧИ. Эскиз каждого силуэта человека в костюме выполняется на листе А-4 в черно-белом варианте.

МАТЕРИАЛЫ. Тушь, перо.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ. Выполняя эскизы можно использовать не только целые формы, но и их фрагменты.

Задание 2. От пластического символа формы к авторской коллекции

ВВЕДЕНИЕ

Для создания коллекции необходимо быть в курсе модных тенденций, уметь выделять наиболее популярные формы сезона. Но не менее важно для художника моды найти источник вдохновения и суметь преобразовать его в геометрическую идею формы своей будущей коллекции – пластический символ формы. Ибо пластический символ формы (ПСФ) – это ключ к модельному ряду всей коллекции.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА

ЦЕЛЬ. Уметь трансформировать творческий источник в модный костюм, на основе поиска пластического символа.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Определиться с творческим источником и создать тематический коллаж.
2. Произвести графический поиск пластического символа.
3. Выбрав один из многих вариантов ПСФ, создать в три этапа модельный ряд коллекции. (1 этап – силуэты моделей, 2 этап – внутреннее наполнение силуэтов линиями, 3 этап – фор-эскизы моделей с учётом ткани, цвета, фактуры).
4. Графическая композиция моделей коллекции. Создание завершённых эскизов-образов.

ФОРМА ПОДАЧИ. Работа выполняется на листах А-3.

МАТЕРИАЛЫ. Тушь, перо, карандаши, акварель, гуашь.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ. Кроме представленных четырёх листов задания, необходимо сделать множество поисковых эскизов и только лучшие оформить для подачи.

Задание 3. Мифопластика в стиле этно.

ВВЕДЕНИЕ

Путем погружения в национальную культуру, где каждая рукотворная вещь сакральна, путем изучения менталитета и мифологии того или иного этноса, складывается представление о национальном психологическом архетипе, на основе которого создается костюмографическое произведение.

Каждый этнос (народ) в ходе своего исторического развития выработал свой неповторимый стиль жизни. Он проявляется в большом и малом. В политике, способах ведения хозяйства, конструкции жилища, бытовых деталях, манере двигаться, общаться и, конечно, в национальном костюме.

На форму и способы ношения костюма влияют многие факторы, такие, например, как климатические условия, географическое положение,

традиционные занятия, мифологическая картина мира, доминирующий тип характера и т. д.

В каждой стране есть модные дизайнеры, работающие в этностиле и развивающие традиции своего народа.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА

ЦЕЛЬ. Приобрести навык исследования этнической традиции. Научиться использовать результаты исследований в проектировании современных форм костюма.

СОДЕРЖАНИЕ

Выбрать нацию, страну, этнос. Осуществить поэтапное исследование, погружение в этнос. Проиллюстрировать теоретический материал видеорядом.

Этапы или области исследования:

1. Среда обитания этноса. Географическое положение. Климат.
2. Архитектура
3. Интерьеры
4. Характерные детали
5. Искусство
6. Праздники, обряды, традиции
7. Традиционный костюм и современная мода

Выполнить орнаментальную цветопластическую композицию, отражающую колорит и пластику данного этноса.

Спроектировать и нарисовать коллекцию современных костюмов в стиле выбранного этноса.

ФОРМА ПОДАЧИ. Цветопластическая композиция выполняется на листе А-4, коллекция – на планшете 50х70, расположенном горизонтально

МАТЕРИАЛЫ. Гуашь, акварель, карандаши.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ. В изображении коллекции необходимо учитывать характерную пластику и цветовые предпочтения выбранного этноса.

Задание 4. Мифопластика костюмного образа. Визуальная метафора

ВВЕДЕНИЕ

Основой творчества во всяком искусстве является фантазия, художественное воображение. Само слово во-ображ-ение означает способность творить образы, мыслить образами, способность переводить в

художественный образ своё мировосприятие. В любом искусстве очень важно создавать образ в материале, умение преодолевать материал. В искусстве костюма это особенно важно. В живописи само изображение на полотне является образом. В дизайне костюма образности недостаточно, необходимы утилитарные качества вещи. И потому дизайнер создаёт

проектный образ, который кроме художественных достоинств, связан с жизнедеятельностью потребителя. Проектный образ – это гармоничное единство человека, костюма и окружающей среды.

Проектируя костюм, художник сначала фиксирует идею в фор-эскизах, ведёт поиск образа в предварительных набросках. Затем выполняется художественный эскиз, в котором идея, источник вдохновения воплощены и проработаны более подробно. Привнесение в костюм черт творческого источника есть визуальная метафора. Метафора в переводе с греческого означает «перенос». В данном случае осуществляется перенос ярких характеристик творческого источника в костюм. Так создаётся костюм-образ, сначала в эскизе, затем в материале. Способность метафорически мыслить – это особый дар художника. Через метафору полнее и ярче раскрывается концепция автора, воплощённая в образе носителя костюма.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА

ЦЕЛЬ. Освоить понятие образа в искусстве костюма и визуальной метафоры.

СОДЕРЖАНИЕ. Подобрать видеоматериал и проиллюстрировать тему. Найти яркие образные решения костюма ведущих дизайнеров моды.

ФОРМА ПОДАЧИ. Видеодемонстрация на экране через компьютер.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ. Видеоматериал необходимо оформить в виде цветных фотоколлажей или фрагментов живого показа.

Задание 5. Цветовая метафора в образном решении костюма

ВВЕДЕНИЕ

Метафора основана на сравнении двух объектов. Это перенос ярких, запоминающихся характерных черт одного объекта на другой, для придания последнему большей образной выразительности.

В искусстве костюма первый объект – это человек, носитель костюма, второй объект сравнения – это основа образа, творческий источник, обладающий яркими характеристиками. Но существует ещё третий объект – это общий признак, по которому происходит сравнение. В данном случае – это колорит.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА

ЦЕЛЬ. Научиться создавать костюм-образ, соответствующий психологическому типу носителя, как цветовую метафору.

СОДЕРЖАНИЕ.

1. Выбрать пять вариантов фрагментов живописных произведений, соответствующих по колориту каждому из пяти ИВОН.
2. По журналам мод выбрать пять фотопортретов, соответствующих по цветовому типу каждому из пяти ИВОН.
3. На основе сравнения и переноса соответствующих цветовых характеристик, создать по каждому ИВОНу костюм-образ, как цветовую метафору.

ФОРМА ПОДАЧИ. Костюмы-образы выполняются на листах А-4 в цвете.

МАТЕРИАЛЫ. Тушь, карандаши, фломастеры, акварель, гуашь.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ. Живописные фрагменты и портреты оформляются в виде фотоколлажей.

Задание 6. Символика цветовой триады в образном решении костюма

ВВЕДЕНИЕ

Художественный образ – форма мышления в искусстве, иносказательная метафорическая мысль, раскрывающая одно явление через другое, так как художник мыслит ассоциативно. По ассоциации, через «сопряжение» порой далеко отстоящих друг от друга явлений художник творит образы. В качестве творческого источника, как основы образа, могут выступать любые явления природы. В данном случае мы воспользуемся символикой цветовой триады древних: красно-чёрно-белой гаммой. Эти три цвета принадлежат к числу древнейших символов человечества. В начале истории они ассоциировались с продуктами человеческого тела. Красный с материнской кровью, белый с мужским семенем и женским молоком, чёрный с экскрементами. Телесный опыт, связанный с этими тремя цветами, есть также опыт социальных отношений. В глубокой древности, именно в первобытном ритуале рождалось искусство, творились образы. Мы попытаемся создать костюмы – образы в контексте современных ритуальных ситуаций, используя символику цветовой триады древних.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА

ЦЕЛЬ. Научиться создавать эмоционально насыщенный образ человека в костюме, используя цветовую символику древних.

СОДЕРЖАНИЕ. Используя только три цвета: красный, чёрный, белый, создать пять эскизов-образов, соответствующих пяти символически значимым современным ритуалам: день рождения, выпускной бал, национальный праздник, свадьба, похороны (траур).

ФОРМА ПОДАЧИ. Эскизы выполняются на листах А-4.

МАТЕРИАЛЫ. Тушь, гуашь, белила.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ. В качестве фона можно использовать все три цвета.

Задание 7. Цвето-пластическая метафора - основа образа костюма

ВВЕДЕНИЕ

Итак, метафора есть перенос характерных черт источника вдохновения на объект творчества для усиления его эмоционально-образной выразительности. Вдохновением для художника может послужить любой объект природы. Это могут быть цветы и растения, рыбы, насекомые, животные, рептилии или просто пейзаж.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА

ЦЕЛЬ. Научиться создавать костюм-образ, используя цвето-пластическую метафору.

СОДЕРЖАНИЕ. Выбрать творческий источник, сделать коллажи.

Создать цвето-пластическую абстрактную композицию на основе впечатлений от творческого источника и в соответствии с задуманным образом. Создать костюм-образ.

ФОРМА ПОДАЧИ. Работа выполняется на листах А-4.

МАТЕРИАЛЫ. Графические материалы для работы в цвете.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ. Соблюдать последовательность выполнения задания. Сначала внимательно изучить колорит и пластику творческого источника, а затем выполнять эскизы.

Задание 8. Стилизация в образном решении костюма

ВВЕДЕНИЕ

«Стилизация» - этот термин употребляется в двух значениях.

Первое значение – это имитация того или иного стиля, воспроизведение его стилевых черт.

Второе значение стилизации – это совокупность художественных приёмов визуальной организации образа. Их три.

Первый приём предполагает объединение, обобщение черт изображения, подчинение его условным лаконичным формам.

Второй приём – это утрирование характерных черт, деформация или искажение изображения (эксперименты с формой, цветовой гаммой, пластикой линий).

Третий приём – стилизация через творческий источник (визуальная метафора).

Создавая модные коллекции в стиле ретро, современные дизайнеры одежды имитируют тот или иной исторический стиль или стиль XX века. (Так работают Вивьен Вествуд, Джон Гальяно, Жан Поль Готье). В эскизной графике костюма стилизации подвергается фигура человека. Можно привести немало примеров стилизации человеческой фигуры. Это чаще всего отклонение от естественных пропорций: удлинение ног, шеи, уменьшение или увеличение головы, кистей рук, стоп и т.п. Важна также выразительность позы фигуры. У каждого художника свои приёмы и способы.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА

ЦЕЛЬ. Усвоить понятие «стилизация» и закрепить его на практике.

СОДЕРЖАНИЕ.

1. Выбрать по журналам мод фотоизображение модели и, используя приём обобщения, нарисовать эскиз.
2. Выбрав другую модель, выполнить эскиз, утрируя её характерные черты.
3. Изобразить в эскизе ещё одну модель, используя творческий источник.

ФОРМА ПОДАЧИ. Эскизы выполняются на листах А-4 в цвете.

МАТЕРИАЛЫ. Гуашь, акварель, карандаши.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ. В первом задании обобщение может достигнуть предела, и модель может превратиться в графический символ. Во втором случае, кроме утрирования характерных черт, деформации подвергается и пластика модели, её поза, жесты, мимика. В третьем задании осуществляется привнесение в костюм-образ черт творческого источника.

Задание 9. Символы орнамента – источник декоративного решения образа

ВВЕДЕНИЕ

Орнамент и костюм неразрывно связаны. Символы орнамента появились раньше костюма. В древности он существовал в виде росписи на теле и татуировки и лишь с изобретением тканей «перекочевал» на текстильное полотно. Орнаментальные образы лаконичны по форме и ёмки по содержанию. Пластика линий, ритмическая организация элементов, образный строй орнаментальных композиций дают мощный толчок фантазии дизайнера.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА

ЦЕЛЬ. Научиться создавать костюм-образ, используя орнамент, как источник его декоративного решения.

СОДЕРЖАНИЕ.

1. Выбрать орнамент.
2. Вычленив несколько фрагментов, изучая пластику линий и форм.
3. Создать стилизованный костюм-образ, имитируя пластику линий и форм выбранного орнамента.
4. Нарисовать коллекцию, используя характерную пластику выбранного орнамента.

ФОРМА ПОДАЧИ. Эскизы выполняются на листах А-4, коллекция – на листе А-3.

МАТЕРИАЛЫ. Тушь, перо, гелевая ручка.

Задание 10. Словесная метафора как источник стилизации в костюме

ВВЕДЕНИЕ

Яркая словесная метафора – источник ассоциаций. Посредством ассоциаций – возникает образ. Какое-либо поразившее художника явление вызывает ассоциации, воспроизводящие в памяти давно минувшие события, предметы, запахи, звуки. Так рождается ассоциативный образ. Например, сочетание слов, короткая эмоционально насыщенная фраза может способствовать рождению в мозгу дизайнера яркого костюма-образа.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА

ЦЕЛЬ. Научиться использовать словесную метафору в качестве источника стилизации при разработке костюма-образа.

СОДЕРЖАНИЕ. Линии, формы, колорит – всё может нести эмоциональную нагрузку. Используя всё многообразие средств композиции, создать несколько эскизов костюма по ассоциации с эмоциональным словесным сочетанием. Например:

ФОРМА ПОДАЧИ. Эскизы выполняются на листах А-4 в цвете.

МАТЕРИАЛЫ. Карандаш, акварель, гуашь.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ. При выполнении задания необходимо использовать фон для придания костюму большей эмоциональной выразительности.

Задание 11. Мифопластика национального костюма.

ВВЕДЕНИЕ

Стилизация народного костюма – один из путей разработки образного решения современного костюма. Проектируя модный костюм, необходимо изучить его семантику, очень точно и вдумчиво использовать те или иные детали народной одежды, приёмы кроя и декора, чтобы костюм не получился маскарадным, не имеющим отношения к современной моде. Фольклорному стилю в моде отводится особое место. Это целый пласт осмысления. Эстетика народного костюма исходит из простоты материала, формы и конструкции изделия. Народные мотивы в современную одежду надо привносить очень тактично, бережно и осторожно. Чтобы они органично сочетались с внешним обликом современного человека, были в русле модных тенденций и были бы способны вписаться в динамичный ритм современной жизни. Органично соединить традицию и моду – задача не из лёгких.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА

ЦЕЛЬ. Научиться проектировать современную одежду, стилизуя народный костюм.

СОДЕРЖАНИЕ

Создать современную коллекцию одежды на основе исследования этнического костюма.

Выбрать этнос, сделать рукотворную копию национального костюма.

1. Сделать подборку видеоматериалов с коллекциями в стиле выбранного этноса.

2. Придумать и нарисовать модную коллекцию в стиле выбранного этноса.

ФОРМА ПОДАЧИ. Копия выполняется на листе А-4, коллекция на листе А-3, расположенном горизонтально, в цвете.

МАТЕРИАЛЫ. Акварель, гуашь, карандаш, другие графические материалы.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ. Необходимо грамотно компоновать фигуры на листе.

Задание 12. Метафорическая образность коллекции

ВВЕДЕНИЕ

Образ в искусстве костюма часто бывает выражен через метафору, творческую переработку характерных черт источника вдохновения в костюмную форму. Для создания графической части дипломного проекта и, в частности, её первого планшета необходимо идею коллекции воплотить в графическом образе. Для этого нужно придумать девиз коллекции, в котором коротко и ясно будет воплощена авторская идея. Также необходимо проанализировать творческий источник, побудивший автора к созданию коллекции. После этого идёт графический поиск вариантов сюжетно-шрифтовой композиции. Например, можно портретное изображение модели метафорически переосмыслить, придав ему черты творческого источника. Можно преобразовать модель, придав ей повышенную декоративность, используя орнамент. Можно, применяя различные графические материалы и техники, создать абстрактный образ, только отдалённо напоминающий реальную модель, и т.д.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА

ЦЕЛЬ. Научиться осуществлять поиск образа во множестве графических вариантов.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Создать тематический шрифт для девиза коллекции, выражающий её идею.

2. Создать варианты графического образа коллекции.

3. Создать варианты сюжетно-шрифтовой композиции 1го планшета, соединив шрифт с сюжетным изображением.

4. Выбрав лучший вариант, выполнить сюжетно-шрифтовую композицию на планшете.

ФОРМА ПОДАЧИ. Эскизы шрифта, варианты образа и сюжетно-шрифтовой композиции выполняются на листах А-4, окончательный вариант – на планшете размером 50х70 см.

МАТЕРИАЛЫ. Тушь, гуашь, акварель, карандаш.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ. Для передачи образности в эскизе используются не только шрифт и сюжетное изображение, но и фон.

Задание 13. Мифопластика авторской коллекции

ВВЕДЕНИЕ

Костюм это система символов и знаков различной степени информативности, вызывающая образные ассоциации людей. Для того, чтобы вызвать эмоциональную реакцию, дизайнер использует средства и способы композиционного формообразования. В первую очередь это форма и силуэт. Именно они определяют моду. Выразительный силуэт очень важен в стилевом решении коллекции. Форма и силуэт определяются материалом и конструкцией изделия. Пластика ткани, её поведение на фигуре человека при движении имеет большое эмоциональное воздействие. Также имеют значение фактура и колористическое решение коллекции. Эти и другие средства выразительности дизайнер использует для воплощения своей идеи. Именно концепция автора объединяет их и, в конце концов, определяет стиль коллекции.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА

ЦЕЛЬ. Научиться формулировать идею коллекции и выражать её графически.

СОДЕРЖАНИЕ

Спроектировать коллекцию из 5 моделей и изобразить её.

1. Выбрать творческий источник и придумать историю, миф, сюжет, выражающий идею коллекции. Выполнить коллаж и текст, в котором определить потребителя, назначение коллекции, её идею и творческий источник.

2. Выбрать ткань и дать её описание (пластические свойства, фактура, рисунок). Обосновать свой выбор: как свойства ткани «работают» на идею? Создать текст и поисковые эскизы.

3. Определить ведущий силуэт коллекции и создать несколько вариантов его конструктивного решения. Сделать технические рисунки, подчеркивая конструктивные линии.

4. Определить общий колорит коллекции. Как он способствует воплощению замысла? Создать текст и цветовые эскизы.

5. Использовать композиционные приёмы для воплощения замысла, такие как пропорции, ритмы, масштабность, симметрия и т. д. В эскизах показать разные варианты решений.

6. Изобрести собственные средства выразительности, помогающие воплощению замысла. Сделать эскизы.

7. Нарисовать коллекцию в цвете.

ФОРМА ПОДАЧИ. Коллаж, поисковые эскизы и технические рисунки выполняются на листах А-4, окончательный вариант коллекции – на листе А-3 в цвете.

МАТЕРИАЛЫ. Акварель, гуашь, тушь, карандаши.

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ. Выполнить не менее пяти вариантов поисковых эскизов по каждому пункту.

Вопросы для проверки знаний

1. Охарактеризуйте понятие мифопластики как метода проектного творчества.
2. Дайте определение символа.
3. Определите понятие архетипа.
4. Опишите семантику древнейших символов орнамента.
5. Дайте определение мифологии.
6. Дайте характеристику теории архетипов К.Г.Юнга.
7. Почему обряд инициации лег в основу мифологических сюжетов?
8. Как мифопластика проявляется в этностиле?
9. Какие общие черты характеризуют первобытность и традиционное искусство?
10. Как сформировался фольклорный стиль? Каковы его источники и основные признаки?
11. Определите понятие метафоры.
12. Дайте определение художественного образа в искусстве.
13. Приведите примеры метафорической образности в дизайне.
14. Дайте определение проектного образа.
15. Определите понятие постмодерна.
16. Дайте определение телесности в эстетике постмодерна.
17. Как соотносятся понятия телесность и трансгрессия?
18. Каково значение интуиции в художественном творчестве?
19. Охарактеризуйте символику мирового дерева.
20. Раскройте на примерах понятие метафоры в искусстве.
21. Прокомментируйте особенности применения метафоры в искусстве костюма.
22. Определите понятие дизайн.
23. Дайте характеристику мифологическому мышлению.
24. Охарактеризуйте понятие визуальной метафоры.
25. Дайте характеристику цветовой триаде древних.
26. Как проявляет себя мифопластика в современной проектной культуре?
27. Обоснуйте актуальность мифологического мышления сегодня.

ЛИТЕРАТУРА

1. Абрамова, З. А. Изображения человека в палеолитическом искусстве Евразии, М.-Л., 1966.
2. Азархи, С. В. Модные люди: к истории художественных жестов нашего времени. – СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2012. – 376 с., ил.
3. Алтухов, В. Новое мышление – мышление в многомерном мире // Звезда Востока. – 1999. - №2.
4. Аронов, В. Р. Концепции современного дизайна. 1990 – 2010 / В. Р. Аронов. – М.: Артпроект, 2011.
5. Бахтин, М. М. Эстетика словесного творчества. М., Искусство, 1979.
6. Бескова, И. А. Природа и образы телесности / И. А. Бескова, Е. Н. Князева, Д. А. Бескова. – М.: Прогресс-традиция, 2011. – 456 с.
7. Бородай, Ю. М. Эротика, смерть, табу: трагедия человеческого сознания. М.: Гнозис, Русское феноменологическое общество, 1996. – 416 с.
8. Быстрова, Т. Вещь, форма, стиль: Введение в философию дизайна. Москва; Екатеринбург: Кабинетный ученый, 2017. – 374 с.
9. Жердев, Е. В. Метафора в дизайне / Е. В. Жердев: Учеб. пособие.- М.: Архитектура – С, 2010.
10. Историческая культурология / Новый институт культурологии; отв. ред. Э. А. Шулёпова. – М.: Академический проект: Альма Матер, 2015.–795с.
11. Ковешникова, Н. А. Дизайн: история и теория : учеб. пособие для студентов архитектурных и дизайнерских специальностей. – 3-е издание. М.: Омега-Л, 2007. – 224с.
12. Козлова, Т. В. Художественное проектирование костюма. М., 1982.
13. Козлова, Т. В., Белько Т.В. Костюм и бионика. Учебное пособие для вузов. – М.: МГТУ им. А.Н.Косыгина, 2007. – 223 с.
14. Круткин, В. Л. Онтология человеческой телесности(философские очерки): Монография. Ижевск: Изд-во Удм. Ун-та, 1993. 172 с.
15. Лаврентьев, А. Н. История дизайна : учеб. пособие.- М.: Гардарики, 2007. – 303 с.
16. Лаврентьев, А. Н. Вячеслав Колейчук: тысяча «почему?», или реализм против стереотипов //Проблемы дизайна-4: Сборник статей. М.: Пинакотека, 2007. – 352 с., ил., составитель В. Р. Аронов, с.181 – 204
17. Марков, Александр Эволюция человека. Кн.1. Обезьяны, кости и гены / Александр Марков. – Москва: АСТ: CORPUS, 2014. – 464 с.
18. Мельникова, Е. В. Культура и традиции народов мира (этнопсихологический аспект). – М.: Диалог культур, 2006.- 304 с.
19. Мифы народов мира. Энциклопедия. Т.1,2. М., 1994.
20. Молчанова, Л.А. Удмуртский народный костюм. История и символика. – Ижевск, 2006. – 132 с., ил.

- 21.Переверзев, Л. Б. Проектная мифопластика предметного мира жилища как комплексного объекта. – Труды ВНИИТЭ сер. Техническая эстетика, вып.31, М. 1981, с. 97 – 115.
- 22.Переверзев, Л. Б. Дизайнерское образование в условиях развивающейся страны //Дизайнерское образование. История. Теория. Практика / Под общей редакцией В. Р. Аронова, В. Ф. Сидоренко. – М.: МГТУ им. А. Н. Косыгина, 2007, с.272 - 283.
- 23.Пигулевский, В. О. Дизайн и культура – Харьков.: Изд-во «Гуманитарный центр», 2014. – 316 с.
- 24.Постмодернизм. Энциклопедия. – Мн.: Интерпрессервис; Книжный Дом. 2001. – 1040 с.- (Мир энциклопедий).
- 25.Проблемы дизайна-4: Сборник статей. М.: Пинакотека, 2007. – 352 с., ил., составитель В. Р. Аронов
- 26.Розенсон, И. А. Основы теории дизайна: Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения. – 2-е изд.- СПб.: Питер Пресс, 2013. – 256 с.
- 27.Свендсен, Л. Философия моды. – М.: Прогресс-Традиция, 2007.
- 28.Сем, Т.Ю. Современный взгляд на проблемы шаманства.//Шаманизм народов Сибири: Хрестоматия. Т.2./Составитель Т. Ю. Сем. – СПб.: Нестор - История, 2011. – 496 с.
- 29.Семенов, В. А. Первобытное искусство: Каменный век. Бронзовый век. _ СПб.: Азбука-классика, 2008. -592 с.
- 30.Семенов, Ю. И. Как возникло человечество. – М. 1966.
- 31.Сидоренко, В. Ф. Дизайн как образовательная дисциплина. //Дизайнерское образование. История. Теория. Практика / Под общей редакцией В. Р. Аронова, В. Ф. Сидоренко. – М.: МГТУ им. А. Н. Косыгина, 2007, с.292 - 302.
- 32.Сидоренко, Е. В. Мастер и профессионал: к проблеме стиля в дизайне. // Дизайнерское образование. История. Теория. Практика./ Под общей редакцией В. Р. Аронова, В. Ф. Сидоренко. – М.: МГТУ им. Косыгина, 2007, с. 398 – 405.
- 33.Сидоренко, Е. В. Проблемы символа в контексте проектной мифопластики костюма // Проблемы дизайна-4: Сборник статей. М.: Пинакотека, 2007. – 352 с., ил., составитель В. Р. Аронов, с.303 – 309.
- 34.Степучев, Р. А. Стилистика костюма (семиотический аспект). Учебное пособие. – М.: МГТУ им. А. Н. Косыгина, 2005. – 320 с.
- 35.Тульчинский, Г. Л. «Слово и тело постмодернизма: от феноменологии невменяемости к метафизике свободы» // Вопр. Философии. 1999. -№10.
- 36.Тэрнер, В. У. Проблема цветовой классификации в примитивных культурах (на материале ритуала ндембу). // Искусствометрия: методы точных наук и семиотики. М., 2007.
- 37.Харт, К. Постмодернизм. – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2006.
- 38.Художественная культура первобытного общества. Хрестоматия Т.1, СПб.1994.

- 39.Шер, Я. А., Вишняцкий, Л. Б., Бледнова Н.С. Происхождение знакового поведения. – М.: Научный мир, 2004. – 280 с.
- 40.Юнг, К. Г. Архетип и символ. – «Ренессанс», 1991. – 304 с.

Периодические издания

1. Collezioni
2. International textiles
3. Officiel
4. Vogue
5. Harper Bazaar
6. Теория моды: одежда, тело, культура.

Интернет-сайты

1. [www. moda.ru](http://www.moda.ru)
2. www.wfc.ru
3. [www. intextiles.ru](http://www.intextiles.ru)
4. [www. rosdesign.com](http://www.rosdesign.com)
5. [www. forma.spb.ru](http://www.forma.spb.ru)
6. [www. deforum.ru](http://www.deforum.ru)

ИЛЛЮСТРАЦИИ

ТЕЛЕСНАЯ МИФОПЛАСТИКА ПЕРВОБЫТНОСТИ





Илл. 1. Отпечатки детских рук на стене древней пещеры Куэва-де-лас-Манос



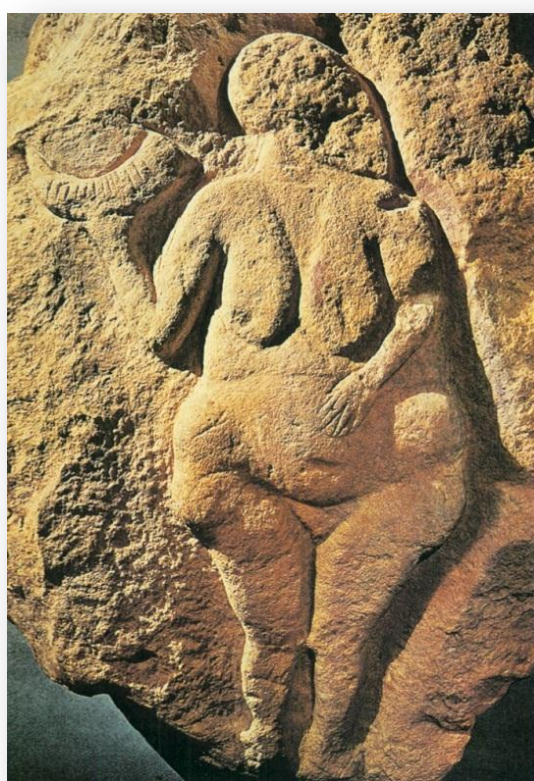
Илл. 2. Сцена с раненым бизоном. Наскальная живопись. Верхний палеолит. Пещера Ласко



Илл. 3. Холе-фельсская Венера. Находка из пещеры Холе-Фельс, Германия, 40 тыс. лет; 2009 г.



Илл. 4. Венера Виллендорфская



Илл. 5. Венера Лоссельская «Женщина с рогом»



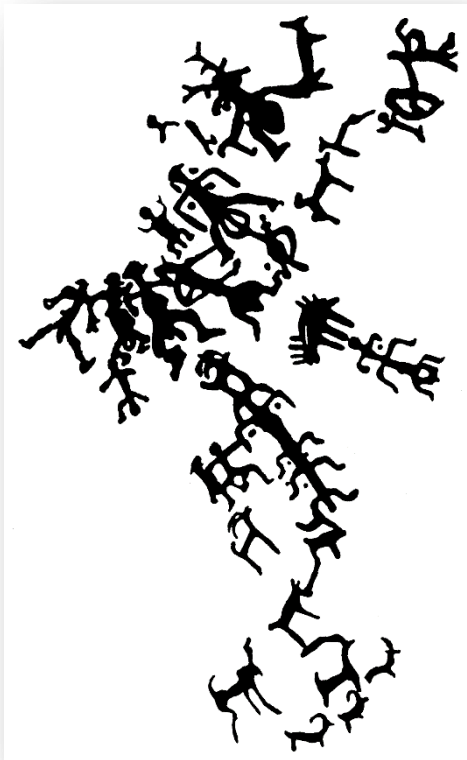
Илл. 6. Инициация – древнейший обряд. Рисунок автора



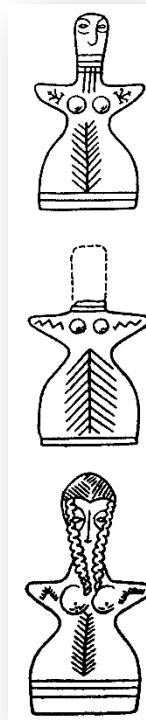
Илл. 7, 8. Инициация: кровавые церемонии

СИМВОЛ И АРХИТИП В МИФОПЛАСТИКЕ НАРОДНОГО КОСТЮМА





Илл. 9. Петроглифы: материнское древо



Илл. 10. Неолитические статуэтки:
женщина – древо



Илл. 11. Нагрудник «кабачи»:
родовое древо



Илл. 12. Хантыйская вышитая рубаха:
родовое древо



Илл. 13. Трехчастная композиция: вышивка пояса «зар»; коньковые подвески и литая бляшка пермского звериного стиля. Рисунок автора



Илл. 14. Удмуртское всепорождающее божество – Кылдысин. Рисунок автора



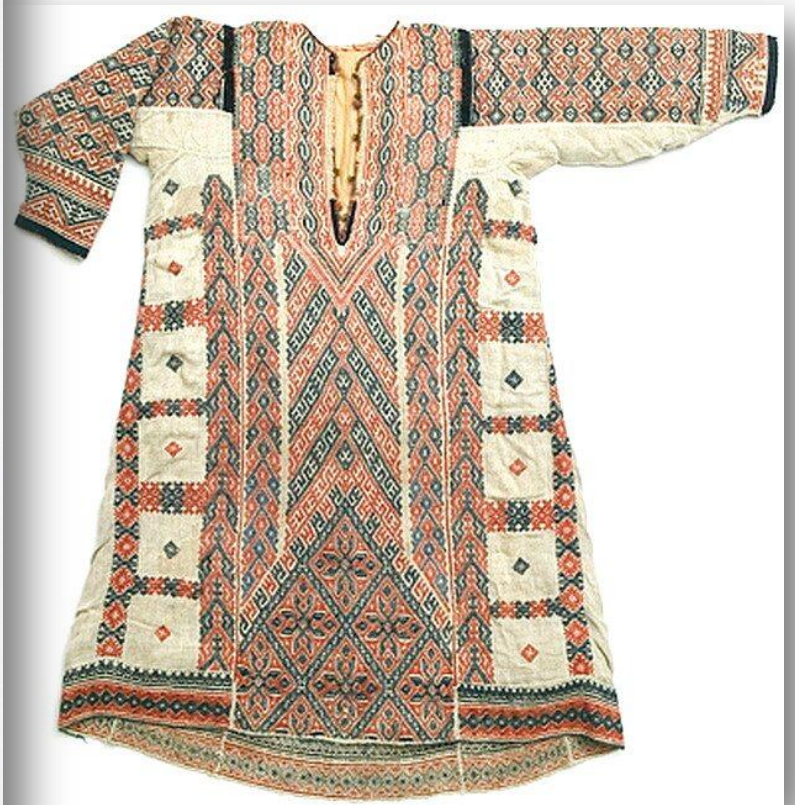
Илл. 15. Символика удмуртского костюма. Рисунок автора



Илл. 16. Удмуртский платок «сюлык»



Илл. 17. Хантыйское платье: родовое древо с треугольником в основании



Илл. 18, 19, 20. Мордовское, хантыйское и удмуртское платья со ступенями лестниц
родового дерева

МИФОПЛАСТИКА В СТИЛЕ ЭТНО





Илл. 21, 22. Интерьеры в этническом стиле



Илл. 23. Фрагмент рукотворного платья «Корни и ветви». Работа автора



Илл. 24. Жакет с текстильным коллажем «Парижанка». Работа автора



Илл. 25. Платье «Русский миф». Работа автора



Илл. 26, 27 , 28, 29, 30, 31, 32, 33. Авторская коллекция «Природа символа»



Илл. 34, 35, 36, 37, 38, 39. Авторская коллекция театральных костюмов «Три мира»

Илл. 40, 41.
Этнофутуризм
Дарьи
Разумихиной



Илл. 42, 43, 44, 45.
Русский стиль
Алены Ахмадуллиной



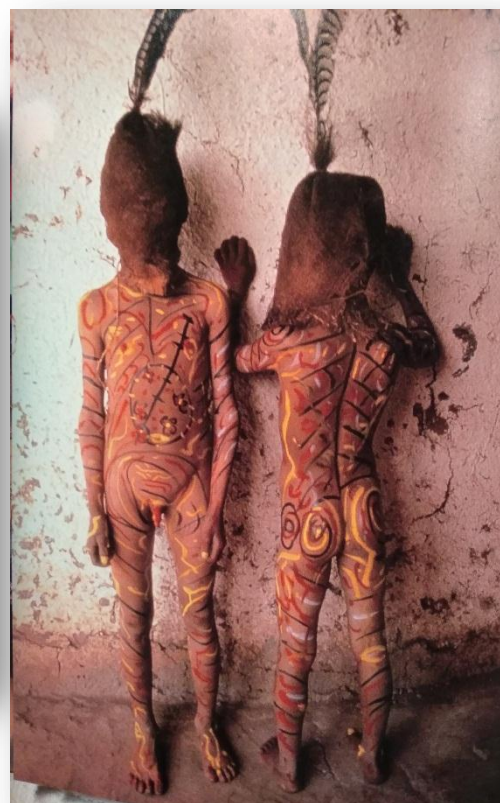




Илл. 46, 47, 48, 49, 50, 51 Мифопластика Татьяны Парфеновой

ТЕЛЕСНАЯ МИФОПЛАСТИКА
В СОВРЕМЕННЫХ
АРХАИЧЕСКИХ КУЛЬТУРАХ





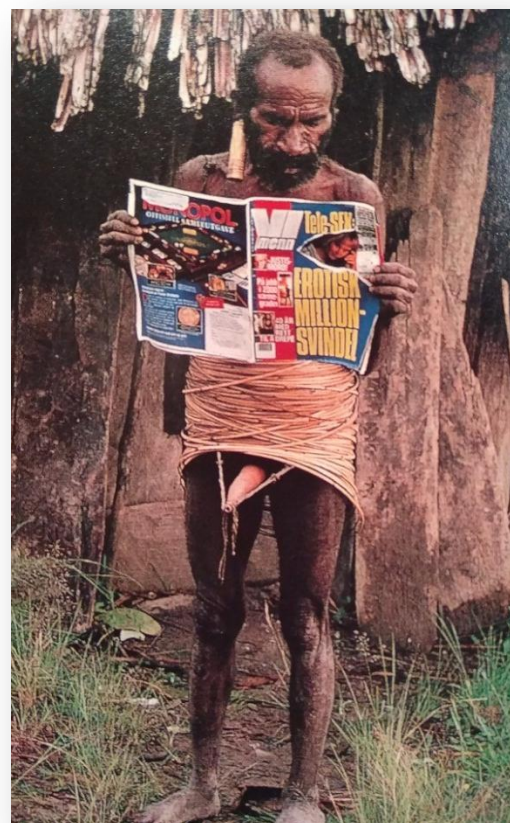
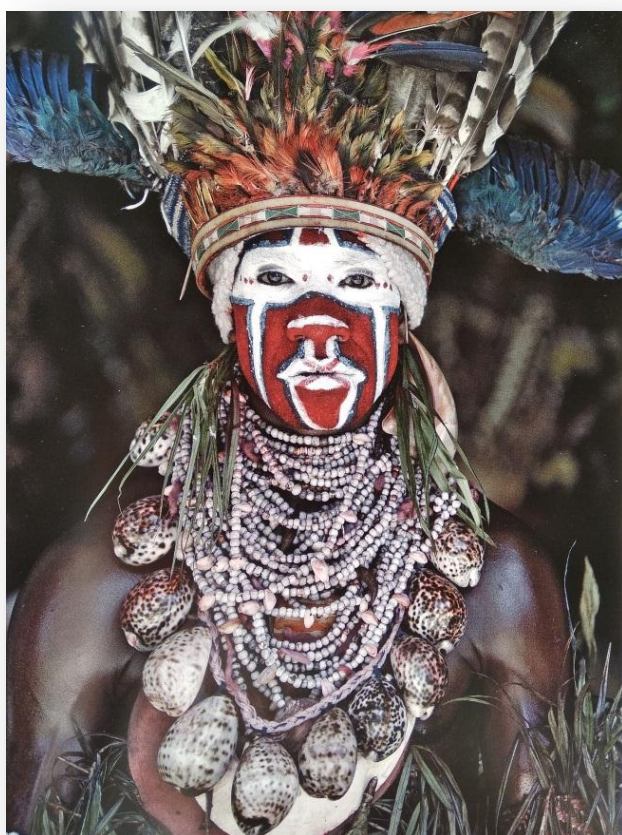
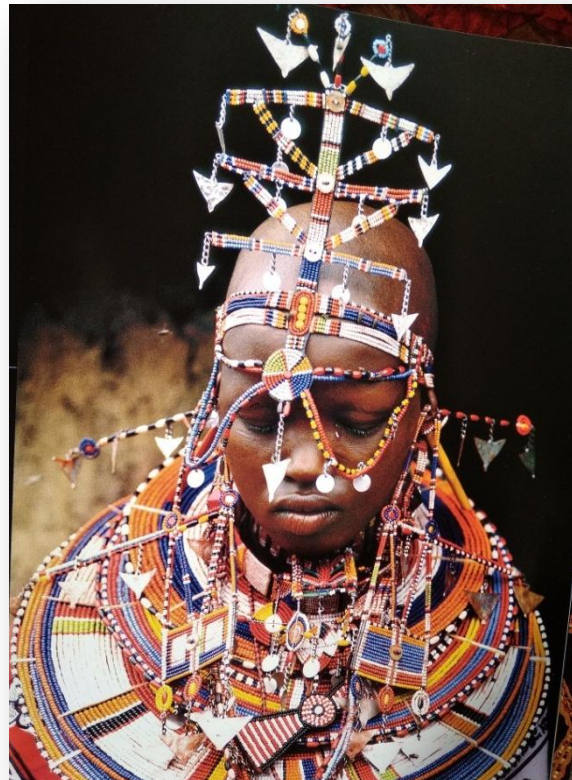
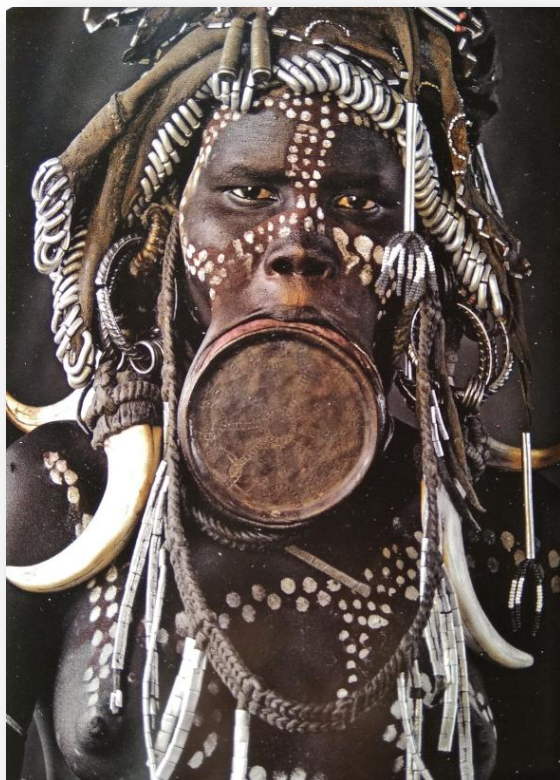
Илл. 52, 53, 54, 55. Инициация сегодня



Илл. 56. Племя Асаро. Папуа - Новая Гвинея



Илл. 57. Андаманские аборигены. Сентинельский остров



Илл. 58, 59, 60, 61. Телесная мифопластика в современных архаических культурах

ТЕЛЕСНАЯ МИФОПЛАСТИКА
ПОСТМОДЕРНА





Илл. 62. Марк Куин «Сирена»



Илл. 63, 64.
Гиперреализм Рона
Муека



Илл. 65, 66, 67, 68, 69, 70. Мифопластика в аксессуарах костюма



Илл. 71, 72, 73. Тело в перформансе



Илл. 74. «Человек - алоэ»



Илл. 75. «Капитан цветочного сидра»



Илл. 76. Перформанс «Ботанический балет»

Андрей Бартенев – человек-праздник

Учебное издание

Молчанова Людмила Анатольевна

**Мифопластика проектного творчества:
человек-костюм-среда**

Учебное пособие

Отпечатано в авторской редакции
с оригинал-макета заказчика

Подписано в печать Формат 60х84 1/8
Печать офсетная. Усл.печ.л. 8,13.
Тираж 50 экз. Заказ №

Издательский центр «Удмуртский университет»
426034, Ижевск, Университетская, д. 1, корп. 4, каб. 207
Тел./факс: + 7 (3412) 500-295 E-mail: editorial@udsu.ru